BOMBERMAN SS

FATAL FURY 3

VIRTUA FIGHTER KIDS

OLYMPIC SOCCER

SHINING WISDOM

354 dicas

AGORA COM PC

Super Nintendo • PlayStation • Nintendo 64 • Sega CD • 32X • 3DO
Mega Drive • Saturn • Virtual Boy • Jaguar • Neo Geo • Arcade • PC

GAME-X

TRAMA

GAME-X • ANO 1 • Nº 7 • R$ 3,50

- Nights
- Tobal nº 1
- NBA Action
- Fade to Black
- Pilot Wings 64

Nilson

NOTÍCIAS EXCLUSIVAS!

Kirby SUPER STAR

GANHE 3 N64

ISSN 1413-6023

GX1❑

GX2❑

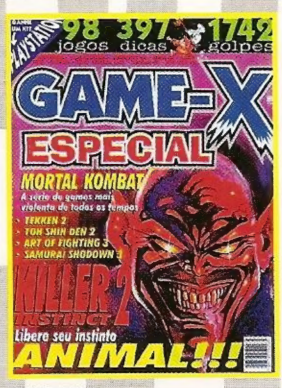
GX3❑

GX4❑

GX5❑

GX6❑

GXE1❑



GXE2❑

Quem é campeão coleciona!

GXE3❑

Mais um produto TRAMA

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

CADA R$ 3,50

GAME-X GX1❑ GX2❑ GX3❑ GX4❑ GX5❑ GX6❑ GXE1❑ GXE2❑ GXE3❑

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

index

4 DR. XURROS
5 X-NET
6 GAME X-PRESS
18 KIRBY SUPER STAR
20 NIGHTS
22 PILOTWINGS 64
24 TOBAL Nº 1
26 CARTAS

• NIGHTS into Dreams

O novo personagem da Sega num super jogo em 3D para Saturn

XFLASH

10
• BAKU BAKU
• BOMBERMAN SS
• DEC ATHLETE

11
• DRACULA DETECTIVE
• FADE TO BLACK
• FATAL FURY 3

12
• FIGHTING ILLUSION
• GALAXY FIGHT
• GEN KKA MU GEN TAN

13
• GUN SHIP
• TRACK & FIELD
• KILLING ZONE

14
• VIRTUA FIGHTER KIDS
• METAL BLACK
• NBA ACTION

15
• NHL POWER PLAY '96
• OLYMPIC SOCCER
• OLYMPIC SUMMER GAMES

16
• PINBALL GRAFFIT
• ROBO PIT
• SHINING WISDOM

17
• SILVER LOAD
• SONIC WINGS SPECIAL
• SPACE HARRIER

• 28 X-TRICKS

A maior seção de dicas, passwords e golpes especiais do mercado

AERO FIGHTERS 38
AGURI SUZUKI F-1 40
ALIEN TRILOGY 33
ART OF FIGHTING 2 32
BLACK FIRE 36
CLOCKWORK KNIGHT 32
COLLEGE SLAM 31-32-36
COMMAND & CONQUER 35
CYBERIA 30
DAFFY DUCK IN MARVIN MISSIONS . 37
DARK FORCES 38
DINO CITY 38
EARTHWORM JIM 2 30
FATAL FURY 3 41
FIGHTING VIPERS 30
FRANTIC FLEA 35
GARGOYLES 36
GEX 31-34-36
GIVE N' GO 38
GOAL STORM 34-39
GUN GRIFFON 30
HEXEN 37
JUMPING FLASH 35
KILLER INSTINCT 2 30
KING OF FIGHTERS '95 41
KRAZY IVAN 31
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE 37
LEMMINGS 3D 31
MAGIC CARPET 34
MECHWARRIOR 2 39
NBA SHOOT OUT 31
NFL QUARTERBACK CLUB '96 37
O REI LEÃO 38
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE .. 35
PO' ED 39
RAIDEN PROJECT 37
RISE OF THE ROBOTS 41
RISE OF THE ROBOTS 2 36
RISE OF THE TRIADS 37
ROAD RASH 40
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 40
SEPARATION ANXIETY 31
SHINOBI LEGIONS 36
SONIC THE FIGHTERS 29
SOUL EDGE 30
SOUTH SEAS 34
SPANKY'S QUEST 30
SPIDERMAN WEB OF FIRE 39
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 36
STAR FIGHTER 40
STAR GLADIATOR 29
SUPER FORMATION SOCCER 40
SUPER MARIO 64 31
SUPER MARIO RPG 31
TEKKEN 2 32
TETRIS BLAST 31
THE HORDE 30-34
LEGEND OF MYSTICAL NINJA 39
THE NEED FOR SPEED 30
THEME PARK 35
TOH SHIN DEN REMIX 36
TWISTED METAL 41
TYRIAN 34
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 35
VIRTUA RACING 40
WAR GODS 28
WILD WOODY 38
ARCADE GREATEST HITS 40
WITCHAVEN 41
WWF WRESTLEMANIA 34
X-MEN - CHILDREM OF ATOM 37
YOUNG MERLIN 38

Dr. Xurros

BRILHANTE!!!

Bom, deixa Xurros contar os novas! Aliás, duvido que ainda nôn tenham percebido: o X ganhar capa super brrrilhante e desenho 3D. Eu achar que é sempre bom mudar... parrra melhor, é clarrro. Nôn que o desenhista ferrra, o senhor Carrribé, nôn fosse ótimo. Mas uma ilustrrração em terceirrra dimensôn tem mais a ver com a carrra nova do video game! Já o brrrilho da capa, fica por conta da verniz UV (Ultra Violeta)... sabe como é... nôn pago meus escrrravos, tenho dinheiro sobrrrando nos meus "sacolas"... querrro dizer, bolsos!

Agorrra que já terminei com essa frrrescura de elogios. Falarrrei dos destaques do mês! Parrra os fôs de Super Nintendo, tem uma gordinho rosada chamado Kirby - ele é doidôn, trrransforma-se em um montôn de coisas. Parrra os marcianos de Saturn, Nights voando nos sonhos da garrrotada. O poderrroso N64 decola no Pilot Wings 64, prrra ninguém botar defeito. No PlayStation, muita porrada com Tobal Nº 1, o prrrimeirrro jogo de luta realmente em 3D.

O X-TRRRICKS continua apavorrrando com 10 páginas - é o maior seçôn de dicas, golpes especiais e trrruques do mercado.

Já no X-FLASH, continuamos mostrrrando 24 games MUITA doidos lançados no mercado. O seçôn está mais bonito e melhorrrada, dando muito mais macetes aos leitorrres. Tem "hits" como Bomberman SS, Fatal Fury 3, Fighting Illusion, Olympic Soccer e Silver Load, entrrre outros.

Meu escrrravo mais chato, Paul Mito, continua na seçôn CARTAS. Tá recebendo desenhos, dicas, pombos correios e cartas bombas (he, he, he). Aprrroveite prrra dar mais trrrabalho parrra ele. Mande sua correspondência também.

O X-NET ficar mais amigo do garrrotada. Agorrra vocês ter ficha prrra participar e ganhar prrrêmios com o seçôn do arrranha.

Humm! Prrra você que gostar de novidades, fofocas e notícias, tem o GAME X-PRRRESS. D'Artagnan, meu fiel escudeirrro e puxa-saco, trrraz o que tem de melhor e mais quente no mercado. Agora, também com um aliado, o correspondente no Japôn, o garrrotôn Suzuki. O leitor tem cada vez mais tem seu investimento garrrantido na X.

Puxa! Quase Xurros esquece da novo escrrravo. Chegou Tafú, uma moleque bonzinho que vai ajudar escravos no trrrabalho. Assim, vocês terôn mais um opiniôn diferrrente na revista.

Pois entôn ser isso aí, garrrotada! A X estarrrá cada vez mais evoluindo e melhorrrando parrra servir vocês. Participem e detonem com a gente esse mundo louco dos games.

Dr. Xurros

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO

Editor Executivo
Darius Roos

Projeto Gráfico
Darius Roos
Dawis Roos

Ilustração
Júlio César Nogueira

Diagramação
Dawis Roos

Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa

Assistente de Produção
Evandro do Nascimento
Íris Viana

Revisão
Hebe Ester Lucas

Secretária Editorial
Damaris Marcelino

Pilotos e Textos
Áthila Rebêlo Roos
Danilo Perez
Darius Roos
Dawis Roos
Igor David Perez

Scanner
Fernando Marotti
Edilson Gedo Cavalheiro

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contatos
Damaris Marcelino

NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: 887 5408

Coordenador
José Luiz Casarim

Assistente
Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)
é uma publicação
da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, Redação,
Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879
Fax: (011) 887-3060

NOSSAS PUBLICAÇÕES

GAME-X - Video Games
GAME-X ESPECIAL - Dicas de Video Games
DRAGÃO - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, *você e seu filho* - Feminina
GRAVIDEZ *Passo a Passo* - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
KEYBOARD - Musical
ANJOS E FADAS - Infantil
SAPECA - Infantil
SIMPATIAS BRASILEIRAS - Popular
PIADAS IMPERDÍVEIS - Humor
ANEDOTAS ESCOLHIDAS - Humor
SÉRIE HUMOR BRASILEIRO - Humor

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Ilustração capa: Nilson Cardoso

X NET

Visual 3D é melhor!

Agora você tem sua chance de mostrar que é fera nos games. Você pode mandar os seus próprios recordes ou de sua equipe. Para participar, basta enviar uma foto da TV com o recorde aparecendo. Também não esqueça de mandar um papel com o nome do jogo, fase, console e recorde.

**** Para uma boa foto, o lugar deve estar escuro (só com a TV ligada). Portanto, não use o "flash".***

RANKING

***TMNT IV - Turtles in Time**.... SNES*
Score: **9.999** .....
..... *Super Batata Games*

***The Legend Of Zelda III** ..... SNES*
Score: **Terminado/20 corações** .....
..... *Marco Nogueira Miguel*

***Super Mario 64** N64*
Score: **Terminado/120 estrelas** .....
..... *Super Batata Games*

***Street Fighter Alpha**..... Saturn*
Score: **9.999.999** .....
..... *Seguidores do Dr. Xurros*

***Street Fighter Alpha 2**..... PSX*
Score: **9.999.999** .....
..... *Seguidores do Dr. Xurros*

***Sonic The Hedgerog** ..... Mega*
Score: **9.999.999** .....
..... *André Valdo Ferri*

***Twisted Metal**..... PSX*
Score: **Terminado** .....
..... *Marcelo H. Bosco*

Começa uma nova fase na X. A modernidade meteu o pé em nossá porta e entrou com tudo. A primeira "fase" foi a implantação das ilustrações em 3D na capa. Só que somos "fominhas" e queremos ainda mais.

Você verá que também o X-FLASH mudou a cara. Agora o texto está mais rápido e as dicas ficam destacadas ao lado. Permanecendo a mais completa "ficha técnica" do mercado. Assim, o leitor Xmaníaco é sempre o mais bem informado. Pra encher ainda mais sua cabeça de informação, também o GAME X-PRESS foi melhorado. Adquirimos um correspondente no Japão e entramos "catando" novidades pela Internet. Tudo de primeira! Há mais participação dos leitores da revista, além das promoções, recordes, cartas e desenhos, você poderá nos conectar pela Internet.

A seção "menina dos olhos" da revista, X-TRICKS, está simplesmente destruidora. São 14 ULTRA páginas lotadas de golpes especiais, dicas e códigos pra você acabar com os adversários.

Ufa! Quanta coisa! Não se esqueça, participe de nossas promoções e sempre "converse" com a gente. Assim, a X estará sempre melhorando!

X-TEN (Revista)

	JOGO	CONSOLE	TEMPO	
1.	Super Mario 64	Nintendo 64	2	○
2.	Pilot Wings 64	Nintendo 64	1	↑
3.	Killer Instinct 2	SNES	2	↓
4.	Nights	Saturn	1	○
5.	Legend of Oasis	Saturn	2	↑
6.	Crash Bandicoot	PlayStation	1	○
7.	Kirby Super Star	SNES	1	○
8.	Street Fighter Alpha 2	Arcade	1	○
9.	Dragon Ball Z Legends	SNES	1	○
10.	Super Star Soccer 2	PlayStation	2	↓

X-TEN (Leitores)

	JOGO	CONSOLE	TEMPO	
1.	Ultimate Mortal Kombat 3	Arcade	2	↑
2.	Super Mario 64	Nintendo 64	1	○
3.	Nights	Saturn	1	○
4.	Super Star Soccer 2	SNES	2	↓
5.	Street Fighter Alpha 2	Arcade	1	○
6.	Mortal Kombat 3	Multi Sistemas	2	↓
7.	Resident Evil	PlayStation	2	○
8.	Fifa Soccer '96	Multi Sistemas	2	○
9.	Kirby Super Star	SNES	1	○
10.	Goal Storm 2	PlayStation	1	○

GAME X PRESS

Pura DINAMITE!

A sua seção de notícias está cada vez melhor! Agora, além do mosqueteiro, D' Artagnan, vocês terão também um correspondente no Japão. O nome do nosso novo companheiro é Suzuki. Ah! Agora a X vai surfar nas notícias oficiais da internet. Confira!

N64 ESTOURA EM VENDAS

Como todo mundo esperava, às 2 da manhã do dia 23 de junho de 1996, saiu no Japão o video game mais avançado e esperado do mundo, o Nintendo 64. A grande "N" preparou um esquema de distribuição e vendas bem feito para a primeira aparição do garotão e, como resultado de muito suor e trabalho, vendeu mais de 200.000 consoles nas primeiras 5 horas e 360.000 até o fim do dia... até o final da primeira semana, foram vendidas mais de 800.000 unidades do aparelho.

Só para resaltar, o Sega Saturn vendeu 60.000 e o PlayStation 100.000 consoles no primeiro dia... e demoraram muito para chegar ao primeiro milhão. Pode acreditar, moçada, enquanto você estiver lendo esta revista, mais de 1.500.000 de aparelhos já terão sido vendidos no mundo.

Para sua chegada no mercado "japa", foram preparados 3 jogos: Super Mario 64, que vocês conheceram na edição 6; Pilot Wings 64, mostrado nas páginas desta edição; e Saikyo Habu Shogi, uma espécie de "xadrez japonês" que só será lançado no Japão.

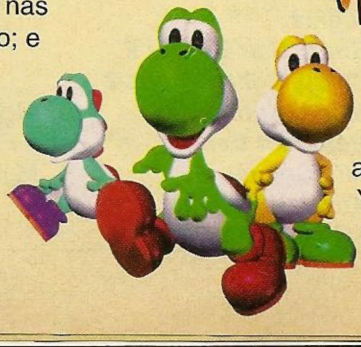
O lançamento nos EUA e Internet ocorreu no dia 29 de Setembro (domingão) - data anterior à prometida pela Nintendo. Já no Brasil, saiu no dia 30, mesmo! O dia "D" também chegou com Super Mario 64 e Pilot Wings 64 para o resto do mundo.

No Brasil o preço sugerido é de 690 e os cartuchos 130. Lá pelos States, a coisa muda de figura, o console é vendido por 249,95 dólares e na internet, acreditem se quiser, só 199,95 verdinhas (o Saturn custa 200 e o PSX 199 paus).

Que valeu a pena esperar pelo super lançamento do console não tenho dúvida, um fantástico video game... mas onde estão os outros jogos?

A Seta, produtora de Saikyo Habu Shoji, está preparando o jogaço de corrida Rev Limit. Seus dedos vão fritar!

HITS N64



Já estão em desenvolvimento dois jogos que vão arrebentar no Ultra: Yoshi's Island, esperado para o final de 97; e F-Zero 64, melhor que Wave Race e com resolução altíssima.

Shigeru Myamoto, criador de Mario, Yoshi, Zelda e Donkey Kong, entre outros, está trabalhando a fundo na produção de vários games. Yoshi's Island trará o dinossauro em uma aventura só sua, a exemplo do que acontece em Donkey Kong. Os cenários não devem seguir ao estilo do novo Mario, devem ser mais semelhantes à DKC e Crash Bandicoot, com fases de visão lateral, aérea, de trás, etc. Já F-Zero 64, deve arrebentar no realismo 3D. Os cenários devem

misturar a antiga versão com relevo, túneis, etc. Espera-se uma versão MUITO melhorada. Além das naves já conhecidas (que serão remodeladas) você poderá escolher novas máquinas e participar de uma competição entre 2 jogadores. Vixêêêêê! Também há outros games quentes chegando na parada: Tales Of Phantasia (para DVD), Quake 64, Doraemon, TetrisPhere, Nhl Open Ice, Robotech - Cristal Dreams, Top Gear Rally, Ultra Descent, Bomberman 64, Creator, Mystical Ninja 5, Hexen 64, Monster Dunk, Robotron X, Tarzan e MUITOS outros.
Há mais de 40 títulos em desenvolvimento (que devem ser lançados até junho de 97) e outros 57 em negociação para dezembro de 97. O problema é esperar!

CAI PREÇO DO SNES

O Super Nintendo dos japoneses, Super Famicom, teve uma queda brusca nos preços pouco antes da chegada do N64. Espera-se que agora, também nos EUA, Europa e Brasil, o console e os cartuchos diminuam de preço.

NOVOS CONTROLES

A Asciiware, STD e a Mad Catz, empresas fabricantes de acessórios para video games, prometem rechear o mercado com novidades.
O console que deve ser mais privilegiado, deverá ser o N64. Há uma safra de controles turbos, arcades, volantes especiais e outras parafernalhas tecnológicas em desenvolvimento.
A Asciiware promete trazer o melhor controle turbo e arcade para o aparelho; a STD vai trabalhar fundo nos projetos de controles programáveis e "Controller's Pack" (memory cards); e a Mad Catz cuidará de preparar um volante pra piloto nenhum botar defeito - esperasse que seja muito bom, pois será adaptado ao novo direcional, 3D Stick, do Nintendo 64.

VIRTUAL BOY... ARGH!

Essa é a reação do publico para o óculos-console da Nintendo. Apesar de ter apresentado mais vendas que o 3DO, 32X, Sega CD e Jaguar, com de 270.000 unidades nos primeiros 10 meses de vida, é pouco para o padrão Nintendo.
A nova idéia da empresa foi então a de baixar o preço do produto. O "VB" já está sendo vendido nos States peia bagatela de US$ 99,95. Com isso, tornou-se o console de 32-Bits mais barato do mercado.
Já falando sobre os lançamentos, são poucos e não impressionam. A empresa vai ser mais agressiva: produzindo games com Silicon Graphics, além de vários acessórios para atrair os consumidores.

GUERRA NO JAPÃO

Em 1995, ano da 1ª Guerra dos 32-Bits, PSX e Saturn, no Japão, venderam menos do que o Super Famicom (SNES) de 16-Bits da Nintendo. Pois é, fizeram o maior alvoroço, gastaram montanhas de dinheiro em publicidade, mas não tiraram o trono da Nintendo.
Com o número oficial das vendas, também ficou revelado que o Saturn, em 95, NÃO vendia mais que o PlayStation, contrariando as declarações da Sega. A quantidade de consoles só era maior no mercado porque, já no final de 94, o Saturn era vendido.

Vendas de 95

Super Famicom - 1.875.239
Sony PlayStation - 1.776.781
Sega Saturn - 1.694.012

Agora, em 1996, parece que as coisas seguem seu rumo. O PSX superou as vendas do Saturn na Terra do Sol Nascente e é lider no mundo todo. Espera-se que nesse ano a Nintendo perca o título de console mais vendido no Japão (que mantinha desde o lançamento do Nintendo 8-Bits). O Super Famicom está vendendo menos que o PSX e o Nintendo 64 só entrou na parada no final de junho (perdendo meio ano de competição).
O PSX deve confirmar o recorde de vendas até o final do ano. Inclusive devido ao lançamento, em dezembro, do fantástico RPG Final Fantasy VII em 2 CDs. A Sony calcula que vai vender 20% a mais só por causa desse jogo.

Wild Choppers, outro jogo da seta, é um simulador que lembra Thunder Strike e vai detonar no N64

X4 SÓ PRA 32?

No japão já está sendo produzido Mega man X4. O game deve seguir ao estilo das versões anteriores, nada de 3D ou polígonos. As mudanças trarão gráficos mais bem elaborados, animações e trilhas sonoras ferventes! Por enquanto, só foi anunciada a versão para PSX. No Saturn, o jogo vai chegar um pouco depois. Mas pra Super Nintendo... parece que não vai ter não. Que mancada!

SUPER ARCADES

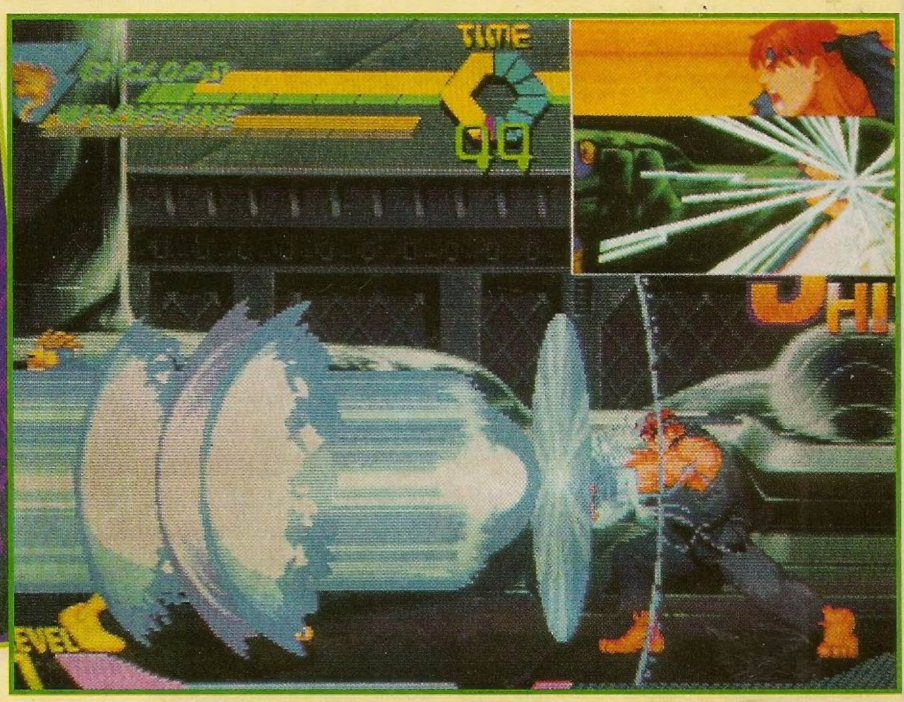
Chegando aos parques de entretenimento do Japão, você já poderá encontrar arcades ferradaços como: Virtua Fighter 3, usando o novo processador Model 3 da Sega, cheio de texturas e relevos incríveis; X-Men Vs. Street Fighter, com QUATRO jogadores simultâneos, magias e combos fantásticos; Street Fighter Gaiden, a tão esperada versão em 3D; Last Bronx, no estilo de VF2; Alpine Surfer, descendo as montanhas de neve no maior pau; e vários outros. Arigatô, arcades!

Será que os X-Men estão preparados para as super magias dos lutadores de Street Fighter?

Pode-se tirar combates usando "duplinhas". Dois contra um não é covardia... é malandragem!

Magneto mostra seu verdadeiro poder bem no rostinho da bela Chun Li. Sacanagem com a coitadinha!

A segunda versão de Mega Man para os arcades já está pronta. Tem ação cibernética que não acaba mais.



Putz! Já imaginaram o estrago que essa "magiona" pode fazer em alguém? Dá-lhe Hadouken nos inimigos de Ryu! YEESSS!

Pepsiman arrepia no Arcade Fighting Vipers com muita disposição.

Segura peão! Virtua Fighter 3 traz até um cowboy pra entrar na pancadaria.

SOFT BEIJOCAS

Briga de namorado sempre começa em tapa, choradeira, mordida... e acaba em beijos, abraços e... hum, hum! Nintendo e Square voltaram a fazer as pazes depois da briga do Final Fantasy VII.

Tudo começou quando a Square licenciou o jogo também para o PSX, acabando com a exclusividade da Nintendo. A big "N" ficou uma fera e lascou o pau na Square. Meses depois, de cabeça fria e pensando no dinheiro que os games da Square dão, a Nintendo volta a fazer acordo com a Square para a produção de games para o N64.

Agora, além de Final Fantasy VII (melhor que o do PSX), pintam na parada Final Fantasy Tatics, Bushido Blade e Saga Frontier - todos com versões para PlayStation. Também há contratos em andamento sobre os desenvolvimentos de versões de Secret Of Mana e uma nova série da durona Square.

A Nintendo pretende usar da mesma tática que o PSX fez com o Saturn: lançar os mesmos jogos, só que com versões superiores às da concorrência. Mostrando que o poder de seu console é superior.

PSX 4 X 1 SATURN

Quem diria... o console da Sega, raposa velha dos games, foi mesmo passado para trás. A Sony, nova e cheia de vida, vem vendendo o PlayStation feito água no deserto. Na internet, as promoções em cima do console já o deixaram a 179,95 dólares. Mas agora o preço "estacionou" em US$ 199.

Depois que ambas baixaram os preços para a "casa" dos US$ 200, a venda dos consoles de 32-Bits cresceu 330%. Só que a maior porcentagem daí foi para os bolsos da Sony, que chegou a alcançar a marca de 4 PSX para cada Saturn vendido, um pedregulho no sapato da Sega.

Pra recuperar o espaço perdido, a Sega promete lançar suas versões dos arcades em tempo recorde para o Saturn.

MEGA MAN 3D

A Capcom está com a batata quente na mão... e não tem ninguém por perto para segurar essa! A empresa vem sofrendo uma série de "apertos" pelos seus consumidores mais exigentes do Japão.

Cerca de 23% das solicitações à empresa, por parte dos japas, são sobre uma versão de Mega Man em ambiente 3D. Isso tudo, porque o fanzine "Game Show & Action" publicou uma foto (feita por eles mesmo) mostrando como ficaria o robôzinho em 3D. Isso acabou levando os fanáticos pelo pequeno cyborg à organizarem um "clubinho" em apoio ao projeto MM 3D.

Pois é, o pouco que se sabe até agora é que o projeto realmente foi pauta da empresa no começo do ano (mais não tinha sido aprovado). Agora, com as grandes espectativas do público e a base do N64 implantada. Pode pintar versões 3D pra PSX, Saturn e N64. E aí? Tá a fim de ficar sócio e entrar nessa parada também? 3D, 3D, 3D!

Também na versão para Sega Saturn, Pepsiman detona todos os seus inimigos poligonais.

Dá só uma olhada no visual das texturas nos personagens. VF3 promete muito, mesmo!

GAME-X ON LINE

Nós prometemos que entraríamos na internet e, já que promessa é dívida... missão cumprida!

Nosso primeiro passo é deixá-lo conectado direto com o editor da revista, Darius Roos. Nessa "linha", você poderá dar sugestões, criticar e opinar sobre a revista. Não se acanhe, pode "rasgar o verbo" em cima do cara - ele tem que aguentar! Se você quiser, também pode mandar cartas, dicas e qualquer outra coisa! Só lembre-se que presentes, docinhos e dinheiro não passam pela linha telefônica!

O endereço de nosso... oops, SEU editor é:

darius.roos@sti.com.br

GAME X PRESS

X-FLASH

Leitor da X é prrrivilegiado! Todo mês ter, de mão beijada, 24 Ultrrra lançamentos. Tudinha com fotos, avaliação e dicas prrra devorrrar. Nessa ediçôn, vai de bandeja: Fade to Black, Killing Zone, Sonic Wings Special e outrrros no banquete.

Baku Baku

GRÁFICO 8.0
MÚSICA 6.5
DESAFIO 9.0
DIVERSÃO 9.5
VIOLÊNCIA 2.0

- Para destruir o inimigo, dê "combos" com comida. Se possível empilhe várias delas e destrua-as aos montes.
- Cada bicho tem um gosto: o panda come bambu; o coelho, cenoura; o macaco prefere a banana; e o cachorro rói o osso.
- A moeda serve pra destruir comida e animais. Na hora do aperto, veja o que mais ocupa espaço e elimine deixando a moeda sobre a pecinha. Ah! As peças eliminadas com a moeda NÃO vão para o adversário.

Bomberman SS

GRÁFICO 8.0
MÚSICA 7.5
DESAFIO 8.0
DIVERSÃO 10
VIOLÊNCIA 5.0

- Para passar as fases, é necessário destruir todas as "torres" com pedras vermelhas em cima. Se a coisa estiver feia, destrua-as o mais rápido possível e saia do local.
- Você pode voltar a qualquer fase que tenha detonado. Grave quais têm bons poderes ou vidas e fique se estufando nelas o tempo que quiser.
- Procure não jogar contra um "colega bocó"; pois as vidas são "comunitárias". Se o amigo for fera, vale a pena!

Dec Athele

GRÁFICO 8.0
MÚSICA 7.5
DESAFIO 3.0
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 0.5

- Aperte A ou C o mais rápido possível! Se quiser, chame um amigo pra ajudar e faça o controle pegar fogo!
- Não se especialize em uma única prova, pois você terá de passar por todas as dez.
- Nos 400 e 1500 metros, você não corre só contra o tempo, deve equilibrar também sua resistência. Nos 400, manere no pique. Nos 1500, pegue impulso dos outros corredores. Próximo ao final, dê um "sprint" pra deixar os outros pra trás.

Baku Baku

SATURN
Sega
CONTINUE BATERIA PASSWORD
JOGADORES 2 FASES 9 QUEBRA-CABEÇA

Que tal um jogão com o jeitão de Tetris? A confusão toda começa quando uma princesinha resolve promover um campeonato pra escolher seu novo bichinho de estimação. Agora, ao invés de encaixar cubinhos, seu objetivo será o de alimentar os bichos, cada um com sua refeição favorita. O jogo é pra lá de divertido, além de super colorido e agitado. Apesar de "parecer" bem infantil, deixou até os vovôs da redação gargalhando!

TRABUCO

O rei promove um campeonato para satisfazer a filha.

No versus a diversão não acaba. Uma coisa de louco!

Essa é a chefe final do jogo. A filha do rei bigodudo.

Cada fase apresenta oponentes característicos do cenário.

Bomberman SS

SATURN
Hudson Soft
CONTINUE BATERIA PASSWORD
JOGADORES 10 FASES 5 AÇÃO

Bomberman tem gráficos super coloridos e exige pensamentos rápidos e precisos. Desta vez nosso homem-bomba deve recuperar as pedras roubadas de um ídolo, controlado por um cientista maluco. Durante a jornada, você pegará itens especiais e poderá contar com a ajuda de dinossauros. Há três modos diferentes e, no "versus", pode-se ter até DEZ competidores ao mesmo tempo. Esse game é imperdível. Simplesmente animal!

SANSÃO

Essa versão está mesmo explosiva. A melhor já feita.

O desafio é legal pácas. Dá pra arregalar os olhos.

No modo de batalha, lutam, entre si, até 10 competidores.

Os cenários ficaram bonitões e cheios de detalhes legais.

Dec Athlete

SATURN
Sega
CONTINUE BATERIA PASSWORD
JOGADORES 2 FASES 10 ESPORTE

O mais disputado decatlo dos últimos tempos. A novidade está nos polígonos de qualidade e vários atletas diferentes. O som também é legal (torcida, gritos e tudo mais). Os pontos fortes ficam com a diversão e a movimentação: os caras tropeçam, recuperam-se e comemoram... animal! Pra facilitar, é necessário usar apenas um botão pra correr. A falha é a falta de mais adversários durante as competições. Esse merece ouro!

Kapeta

Batendo nas barreiras, você perde um bom tempo.

No salto com vara você deve ter muita precisão.

Quando completa-se uma prova a câmera dá um ZOOM.

Pule o mais próximo da risca para ter um salto maior.

Dracula Detective

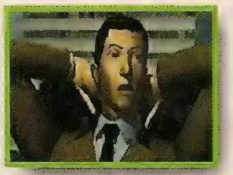
SATURN

Ascii Soft

JOGADORES 1 FASES N/D INTERATIVO

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Os cenários de investigação são bem variados. Aqui, uma indústria.



O "olho vivo" aí é você. Folgado, feioso e metendo o pé na mesa.

Logo após a parte dos soldados, você descobrirá pistas no jornal do velhinho.

Essa babaca é sua secretária. Tonta, ela fala muita asneira mas ajuda pouco.

Olhando a capa do jogo, você pode até achar que é legal. Mas não se engane, é uma merd... Desculpe-me, ele não é nada bom! Apesar de usar 2 CDs, deixa a desejar. Você fica assistindo a interrogatórios, investigações e coisas do tipo "olho-vivo". Seu papel é de um detetive particular japonês que imita, muito mal, antigos seriados norte-americanos. Pra piorar a situação, sua assistente é uma tapada, burra pra caramba!

Agente X

GRÁFICO 6.0

MÚSICA 5.5

DESAFIO 6.0

DIVERSÃO 2.0

VIOLÊNCIA 1.0

Dracula Detective

- As vezes, seu personagem pára, olhando algum aspecto do cenário, jornal velho, etc. Nessa hora, fique prestando bastante atenção para não perder nenhuma pista.
- Apesar de estranha e burra, sua assistente pode vir a dar uma dica ou notar alguma pista, mesmo sem querer. Fique esperto!
- Sinceramente, dica de verdade para esse game é não pegá-lo na locadora. Agente secreto que se presa, deve passar longe desse "cocô"!

Fade to Black

PLAY STATION

Delphine

JOGADORES 1 FASES 12 INTERATIVO

CONTINUE BATERIA PASSWORD

O super agente, Conrad, foi pego pelos ETs vagando pelo espaço.

A arma básica continua sendo a velha e eficiente pistola automática.

Não atire no prisioneiro para não travar o jogo. Vá pela esquerda.

As mortes tem várias animações. Essa é, sem dúvida, bem chocante!

Yess! Conrad, o super agente, voltou em mais um episódio fantástico. Sua aventura começa após ter sido encontrado por aliens, vagando pelo espaço. Os alienígenas que te encontraram são seus piores inimigos! A ação começa em New Alcatraz, um super presídio na lua. Sua tarefa é a de fugir dos répteis nojentos! O game ganhou movimentação 3D e está melhor do que nunca! Você precisa de muita cabeça e também habilidade para safar-se!

Agente X

GRÁFICO 8.5

MÚSICA 7.5

DESAFIO 9.5

DIVERSÃO 8.0

VIOLÊNCIA 7.5

Fade to Black

- NÃO atire no cozinheiro logo após o refeitório. Se matá-lo, não poderá prosseguir na aventura. Depois do chorão, há dois répteis e um painel de controle. O painel abre uma passagem secreta no refeitório.
- Em muitos dos corredores há canhões laser. Para desativá-los, atire na câmera ao lado.
- Ao avistar partes eletrificadas, aproxime-se com cuidado. Se você encostar nesses locais... bzzzz! Vira churrasquinho!

Fatal Fury 3

SATURN PLAY STATION

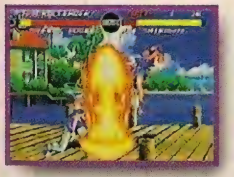
SNK

JOGADORES 2 FASES 10 LUTA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Eles voltaram! E dessa vez vai rolar ainda mais magia e pancadaria.

Joe Higashi arrega-ça com uma giratória em Geese Howard. Uauuuu!



As "magionas" estão mais presentes do que nunca. Saca só o visual!

Entrada rápida na luta. O "loading" não demora como na versão do Neo Geo.

A saga dos grandes jogos de luta continua! Fatal Fury 3 traz personagens ferradaços: entre eles, os irmãos Bogard. Para tristeza dos jogadores tarados, Mai Shiranui veio mais vestida do que nunca (se você for esperto, vai olhar um truque pra mudar isso, em X-TRICKS). A movimentação, muito fraca, faz o jogo perder muito de seu brilho e diversão. As músicas estão podres! Essa conversão para os 32-BITs deixa muito a desejar!

Kapeta

GRÁFICO 6.0

MÚSICA 5.5

DESAFIO 6.5

DIVERSÃO 6.5

VIOLÊNCIA 7.0

Fatal Fury 3 Road to the Final Victory

- Procure personagens mais equilibrados para a luta. Os famosos irmãos Bogard são sempre uma ótima escolha pra pancadaria.
- Numa luta muito difícil, se você estiver com mais energia que o oponente, segure-a no tempo para garantir. Os inimigos mais ágeis demoram para morrer com porrada.
- Esse é mais um jogo que está na seção X-TRICKS com a tabela completa de golpes e ainda a dica pra tirar a roupa de freira de Mai Shiranui.

Fighting Illusion

- Pra ganhar todas as lutas, espere a iniciativa do adversário e mande ver nos contra-ataques. Quando o paspalho atacar, fuja e acerte-o em seguida.
- Pra defender-se, não faça nada. É isso mesmo, fique parado para seu personagem se defender. Só não abuse, pois mesmo assim perderá energia.
- Tome cuidado para não sair correndo à toa. Os golpes recebidos nessas horas machucam bem mais e você pode acabar com a fuça na lona!

Galaxy Fight

- Pegue o jeito dos lutadores e tome cuidado com golpes que o deixam muito vulnerável. Os contra-ataques pesam muito no resultado.
- O cenário não tem fim, não dá pra jogar o condenado pra fora do ringue ou prender no canto. O jeito é fazer ele beijar o chão ou fugir até que o tempo acabe.
- Veja a seção X-TRICKS para encontrar o quadro completo de golpes especiais. Assim, fica mais fácil acabar com canalhas como Felden Cryce.

Gen Kka Mu Gen Tan

- Na estalagem, procure por uma caixa de fósforo próxima à escada.
- Leve as flores para o túmulo no cemitério. Assim, você poderá entrar numa casa próxima dali, encontrar o espírito de uma mina e ainda pegar a chave para abrir o moinho. No moinho, pegue a escada para descer pelo poço.
- Na biblioteca, empurre a estante pra encontrar um livro e depois coloque-o na estante ao lado. Com isso, você abrirá uma passagem secreta.

GRÁFICO 5.5 | MÚSICA 3.0 | DESAFIO 5.0 | DIVERSÃO 8.0 | VIOLÊNCIA 8.0

Fighting Illusion

PLAY STATION

King

JOGADORES 2 FASES 9 LUTA CONTINUE BATERIA PASSWORD

Anos atrás, "Best Of The Bests" para SNES fez sucesso. Seguindo o estilo, agora são 8 lutadores num campeonato de "kickboxer" pra zagueiro cavalo nenhum botar defeito. Nada de super gráficos ou trilhas sonoras de arrepiar. Pela simplicidade em acionar os golpes, rende MUITA diversão. Os personagens tiveram seus movimentos capturados dos lutadores reais! Além disso, a torcida é a primeira em perspectiva correta.

Kapeta

Oito "kickboxers" com canela de pedra entram num campeonato.

Defendendo a "bicuda" na cara, fica mais fácil contra-atacar.

O gancho no queixo é bom pra mandar o adversário na lona e vencer o combate.

Um "cascudo" no chefão final mostra que você é o dono do pedaço.

GRÁFICO 8.0 | MÚSICA 7.5 | DESAFIO 7.0 | DIVERSÃO 8.0 | VIOLÊNCIA 6.0

Galaxy Fight

SATURN NEO GEO CD

Sunsoft

JOGADORES 2 FASES 9 LUTA CONTINUE BATERIA PASSWORD

O milésimo ano chega e um Deus toma forma na galáxia. Felden Cryce é seu nome! Ele comanda tudo agora, usando as forças do mal. Com uma história interessante, o game traz oito personagens e diversão. Gráficos de qualidade e um bom som fazem deste um ótimo jogo. Ao contrário da "moda", não tem gráficos poligonais e, mesmo assim, acaba com muitos outros. A diversão é boa, com destaque para os cenários engraçados e bem bolados.

Kapeta

Todos os caras da versão do Neo Geo também pintam no Sega Saturn.

Uma "voadora foguete" na cara do inimigo deve deixá-lo meio tonto.

Os personagens são engraçados e muito bem feitos. Escolha o seu!

Se liga no tamanho dos peit... oops, nas luvas da garotinha. Que gatinha!

GRÁFICO 7.0 | MÚSICA 8.0 | DESAFIO 9.0 | DIVERSÃO 7.0 | VIOLÊNCIA 6.0

Gen Kka Mu Gen Tan

SATURN

Toriko

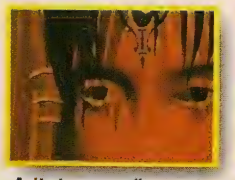
JOGADORES 1 FASES N/D RPG CONTINUE BATERIA PASSWORD

Outro jogaço com suspense na linha do famoso D. O game é muito bem feito! Os cenários lembram uma pequena aldeia da Romênia antiga, ruas estreitas, desertas e escuras. A música fúnebre deixa o clima de suspense no ar. Você deve sair conversando com todo mundo e ser um tremendo "fuçador", mexendo em tudo quanto é lugar para descobrir os segredos do jogo. Muitas surpresas o aguardam até o final de toda a aventura que usa 2 CDs.

TRABUCO

Esse cara é chato e malandro. Ele soca sua barriga e sai todo sossegado.

Conversando com o relojoeiro e o médico, descola-se boas pistas.



A 'tatuagem"na sua testa o torna um cara bem diferente dos outros.

A mulher da floricultura bate um papo e cai fora. Reviste tudo!

Gun Ship

PLAY STATION

Micro Prose

JOGADORES 1 FASES N/D SIMULADOR

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Há fases onde você poderá encontrar grandes navios em alto mar.

A visão interna dá mais localizações. Em compensação, atrapalha na luta.

Abortando uma missão, pinta uma apresentação com as conseqüências.

Os alvos podem ser radares móveis, naves, instalações militares ou tropas.

O que não falta é simulador para o PlayStation! Gunship só vem acrescentar mais um game à imensa lista! É simples em termos de som e gráfico. Você escolhe entre jogar no "quick game" ou no normal. O "quick" é pra quem não tem paciência e tá a fim de jogar sem frescura, limite de munição no canhão e quer detonar em várias missões aleatórias! No normal, você escolhe seu helicóptero, armas, fases e tem mais estratégia nas missões.

Agente X

GRÁFICO 6.0
MÚSICA 5.5
DESAFIO 6.0
DIVERSÃO 5.0
VIOLÊNCIA 6.5

Track & Field

PLAY STATION

Konami

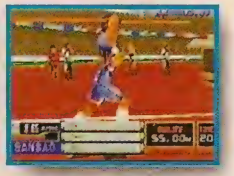
JOGADORES 4 FASES 10 ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Atletas de metal líquido fazem parte da apresentação da competição.

Na hora da largada, espere pelo "tiro" antes de sair no maior pinote.

No salto em distância, você deve controlar as pernas para ir mais longe.



No arremesso de dardos, além da força é necessário calcular o ângulo.

Se você ficou esquentando poltrona nas olimpíadas e coçando o saco com um garfo, agora tem a chance de levar o "ouro" sem suar a camisa. International Track and Field é um velho conhecido dos "vovôs de arcade" e nintendinho. Tem quase todas as provas do decatlo (menos 400 e 1500m), mais o nado livre e salto triplo. Trata-se de uma beleza para os masoquistas, já que ferra com a ponta de seus dedos. Os gráficos são todos em 3D.

SANSÃO

GRÁFICO 7.0
MÚSICA 6.0
DESAFIO 7.5
DIVERSÃO 8.0
VIOLÊNCIA 3.0

Killing Zone

PLAY STATION

Naxat Soft

JOGADORES 2 FASES 7 LUTA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Todos os personagens parecem ter vindo de um conto mitológico.

O minotauro dá uma "escaupelada" no inimigo folgado. Aiiiii!

A caveira, apesar do regime, pode dar muito trabalho ao amigo, Frank.

Um dos lutadores se transforma em lobo quando começa a apanhar.

Alguém lembra daqueles filmes de mitologia e dinossauros feitos com massa de modelar? Errrrgh! Pois é, a movimentação dos monstros desse game é igualzinha! Os gráficos poligonais e uma texturização legal, de primeira vista, até podem chegar a enganar. O som, até lembra um pouquinho Castlevania. A diversão é boa só pela pancadaria! No total são sete personagens bem diferenciados que vão destruir seu PlayStation.

Kapeta

GRÁFICO 3.5
MÚSICA 7.0
DESAFIO 6.5
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 8.0

XFLASH

Gun Ship

- Independente do helicóptero, procure equipar-se com o canhão, arma bastante eficiente.
- Não desperdice mísseis, dependendo do tipo, o co-piloto dispara automaticamente quando o alvo está na mira. Assim, o negócio é deixar a mira no inimigo e sorrir de alegria.
- Como os recursos de navegação não foram bem feitos no game é fácil se perder. Procure ser rápido durante as missões, do contrário, o combustível acaba!

International Track & Field

- A configuração original dos comandos pode não ser boa pra você. Veja ela, antes de sair jogando. Senão, você fica "metendo" o dedo no botão errado!
- Compre, Alugue ou pegue emprestado um controle turbo. Assim, poupam-se os dedos e, de tabela, ainda quebra-se tudo que é recorde mundial.
- Nos 110m com barreira, além da velocidade, será necessário grande precisão nos pulos. Na natação, o ponto importante fica na virada.

Killing Zone

- O game não possui um sistema de "combos" muito complexo. Por isso, só é possível aplicar seqüências bem simples.
- Os inimigos, às vezes, podem encher o saco. Caso isso ocorra, derrube o canalha para fora do "dojô". Você vencerá a luta facilmente.
- Dê uma olhadinha na seção X-TRICKS para conferir todos os golpes do jogo. Depois, saia cortando cabeças de medusas, desenrolando fitas de múmias, desmontando caveiras...

Virtua Fighter Kids

- Se terminar o jogo está um pouco difícil, experimente colocar sua energia no máximo e a do oponente no mínimo e veja que boiada! Assim você só perderá o combate se cair fora do "dojô". O final do jogo não muda. Legal!
- Para vencer mais facilmente ainda, procure levar o inimigo para fora do "dojô". Mesmo tendo menos energia que ele você vencerá a luta.
- Se você quer a tabela completa de golpes e seqüências de Virtua Fighter Kids, ligue para 887 5408 e peça a edição especial da Game-X número 2.

Metal Black

- Acabando seus continues, aperte START no controle dois. Com isso, você rouba os créditos do "companheiro fantasma" e vai em frente com sua caçada.
- Sempre aparecem bolinhas de DNA pela tela. Sendo assim, não se preocupe em guardar seu "especial". Solte-o e encha seu "poder" de novo.
- Se algum chefão encurralar você com o poder, solte seu "especial" para causar uma disputa de poderes enquanto foge para um local seguro.

NBA Action

- Para dar pontes aéreas, você precisa tocar a bola com o B e, antes que ela chegue no outro jogador, apertar o B novamente.
- Entre sossegado no "garrafão" adversário, experimente usar o drible de giro com o botão L.
- Detone nos tocos e enterradas, escolhendo controlar o pivô. Cada botão do joystick tem uma função: toque, arremesso, corrida, drible, pulo, etc. Jogue as primeiras partidas experimentando essas funções.

Vitua Fighter Kids

SATURN
Sega

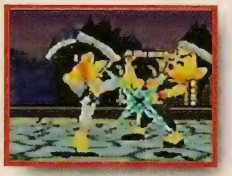
JOGADORES 2 FASES 11 LUTA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

GRÁFICO 8.0
MÚSICA 7.5
DESAFIO 6.0
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 4.5

Assim como em SD Art of Fighting e Final Fight SD, VF Kids é uma sátira da série original. Nele, os personagens são pequenos, cabeçudos e bastante expressivos. O jogo é muito parecido com VF 2, pois usou a mesma plataforma de desenvolvimento. Todos os lutadores foram mantidos, inclusive o chefão Dural que, agora, tem um peixe dentro da cabeça. O game é diversão na certa. Ficou muito legal uma versão cheia de pivetinhos!

Kapeta



O pequeno mestre, "Akirinha", dá uma lição de pancadaria e detonação.

A menina de trancinhas é super engraçada. Seus gritos são demais!

Todos os personagens ficaram encolhidos, pivetes e cabeçudos.

Jacky mostra para o grandão que, apesar do tamanho, já dá muito trabalho.

Metal Black

SATURN
Ving

JOGADORES 2 FASES 6 NAVE

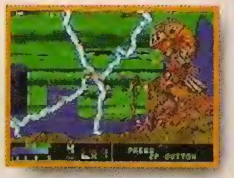
CONTINUE BATERIA PASSWORD

GRÁFICO 4.0
MÚSICA 5.0
DESAFIO 6.0
DIVERSÃO 6.5
VIOLÊNCIA 5.0

No ano de 2042, durante uma chuva de meteoros, nossa querida Terra é invadida por um bando de sem-terra... oops, quer dizer, alienígenas. Os canalhas destruíram quase tudo e as poucas esperanças de vida caíram sobre o projeto Metal Black. Sua nave é carregada com bolinhas que parecem pedaços de DNA, usando tiros e "magias"! Para salvar a Terra, você deverá se esfolar em seis fases cheias de ETs de Varginia, muito mal feitas.

SANSÃO

Alguns cenários estão em fase de destruição. Cuidado com essas partes.



Cuidado com a bola do chefe "minhoca". Atire sem parar e desvie dela.

Há inimigos que são destruídos por partes. Não chegue muito perto deles.

Esse cara aí enche o saco. Quando ele abrir a boca é melhor desviar.

NBA Action

SATURN
Sega

JOGADORES 4 FASES N/D ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD

GRÁFICO 6.0
MÚSICA 7.0
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 3.0

Enfim, um basquete decente para o console. NBA Jam e College Slam são ótimos, só que de duplas! Aqui, muitas vantagens: a narração é das melhores já "vistas"; também as jogadas, com pontes aéreas, dribles, enterradas, etc; todos os times da NBA, além dos "Dream Teams" da liga oeste e leste. Há replays, visões e gráficos poligonais... seguindo à tendência. O jogo é meio feio, mas a diversão compensa tudo. Muito legal!

Agente X

A apresentação mostra algumas cenas de partidas reais da NBA.

Antes da partida começar, uma breve apresentação dos atletas gigantes.

Enterradas, pontes aéreas, passes e muita diversão o esperam na partida.

Olha o passarinho! Há câmeras que focalizam os lances de qualquer lugar.

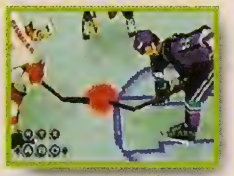
NHL Power Play '96

SATURN

Virgin

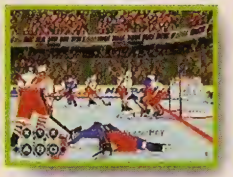
JOGADORES 6 FASES N/D ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD



Sempre que há uma falta ou infração, os jogadores vão disputar no círculo.

O goleiro é super protegido. Afinal, rola muita porrada durante o jogo.



Você tem uma câmera especial pra focalizar qualquer cena da partida.

O computador foi programado com inteligência artificial. Tá mais difícil!

Brrr! Aproveitando que a maioria dos leitores está em regiões onde é inverno... que tal uma partidinha de hóquei sobre o gelo? Mesmo não sendo muito popular no país, ainda assim, esse esporte pode trazer muita diversão. O game é bem completo no que diz respeito aos comandos, equipes, jogadores, estádios e tabelas. O ponto fraco, fica por conta da falta de visões diferentes para assistir ao jogo e a falta de ação na partida.

Agente X

GRÁFICO 7.5
MÚSICA 6.5
DESAFIO 8.0
DIVERSÃO 5.5
VIOLÊNCIA 4.5

Olympic Soccer

PLAY STATION SATURN

U.S. Gold

JOGADORES 5 FASES N/D ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD

A apresentação é legal, misturando várias cenas no estádio e na rua.

O futebol do Brasil só é encontrado, de verdade, nos dedos dos Xmaníacos.

Quando acontece uma falta feia pra cartão, aparece o juiz pra resolver.

Na disputa de penaltes a bola fica balançando pra escolher a posição.

Goool da Nigéria! Você cansou de escutar sobre o futebol tetracampeão, bonzão, invencível e que levou o maior pau da pequenina seleção nigeriana. Então pare de babar de raiva e entre de carrinho nesse jogo. Os gráficos são poligonais, tem um montão de câmeras e a velocidade é boa. A partida até que é legal, contra um amigo, mas o computador é ladrão! Os efeitos da bola são BEM exagerados e você NÃO tem um comando só pra correr!

Tafú

GRÁFICO 7.0
MÚSICA 7.5
DESAFIO 9.0
DIVERSÃO 8.5
VIOLÊNCIA 5.5

Olympic Summer Games

PLAY STATION SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE U.S. Gold SATURN

JOGADORES 5 FASES 15 ESPORTE

CONTINUE BATERIA PASSWORD

Os 16-Bits tem uma versão feinha e com um som pra lá de irritante.

Nos 32-Bits tá tudo melhor. Há mais provas e os gráficos são poligonais.

Na corrida e natação, a largada pode pesar no resultado final.

A esgrima é uma prova difícil de se ver em qualquer jogo de esportes.

Se você ainda está no clima do espírito olímpico, perdeu os campeonatos da escola ou se acha o atleta do pedaço; esse jogo é a sua cara! A competição não se limita às provas do decatlo; você também pode lutar esgrima, fazer levantamento de peso, arco e flecha, tiro, natação e muito mais. A versão para SNES e Mega é bem irritante. Já nos 32-Bits, vale a pena conferir! Se ainda tiver fôlego... dê uma corrida e pule pra sua locadora!

Tafú

GRÁFICO 7.5
MÚSICA 8.0
DESAFIO 6.5
DIVERSÃO 8.0
VIOLÊNCIA 3.0

XFLASH

NHL Power Play '96

- Uma das formas de meter o "puck" (bolinha) no meio da rede é atacando pelas pontas. Chegue com um jogador pela ponta e toque para outro, no meio, já apertando o botão da tacada.
- Para não levar um "offside", o jogador com o puck deve ser o primeiro a passar pela linha azul no avanço para o ataque.
- A infração "icing" ocorre quando seu time "chuta" o puck para o fundo da outra quadra e algum dos adversários encosta antes nela.

Olympic Soccer

- Há um lance que ajuda bastante: o toque de calcanhar. Nesse game, há um botão só pra essa jogada. Vá correndo e, quando um outro jogador seu estiver atrás, aperte o botão e dê um chute de surpresa.
- Ao chutar em gol, mire nos cantos e ponha efeitos na bola pra dificultar a vida do goleiro.
- Usando efeitos sempre, o adversário acostuma-se e corta os lances. Use-os como jogadas surpresas, deixando seu jogador na cara do gol.

Olympic Summer Games

- Caso você não conheça alguma das provas ou não saiba os comandos para concluir algum evento, vá ao "practice" e treine antes do "pega pra valer".
- Na prova da esgrima, uma boa tática é esperar pelo ataque do oponente, defender e contra-atacar em seguida.
- Se você tiver na gaveta, mochila escolar ou baú um "CONTROLE TURBO", não perca tempo: encaixe no console, ligue-o e pare de ficar detonando os dedos à toa.

Pinball Graffit

- No "history game", você deverá ver o dia dos campeonatos (clicando na tacinha) para não perder os eventos e ter de esperar até outro.
- Passear pela cidade lhe custará 15 de HP, jogar basquete 20... pare e descanse de vez em quando ou senão vai acabar no hospital.
- O "Shopping" é um bom lugar pra torrar sua grana. Compre algumas bugigangas para se equipar e ter muita diversão. Só compre o carro se precisar ir de uma cidade para outra.

Robo Pit

- No início, prefira a arma "Crossbow" nas duas mãos. Mais pra frente, "Cannon"... até pegar a mais forte, "Teketeke".
- Ganhar um combate pelo tempo ou derrubando o inimigo no abismo, dá poucos pontos. O bom é destruir o robô, com a energia cheia, e faturar quase trinta pontos!
- O último robô é rápido e forte. Aproxime-se pulando e use a Teketeke. Parar em sua frente é morte na certa! Prefira chegar pelas laterais dele.

Shining Wisdom

- Para correr, aperte X, Y, Z ou B bem rápido e, com o marcador no máximo, segure B para ficar correndo.
- As Luvas Mágicas permitem à você acertar chaves que abrem pontes a longa distância; as Botas o fazem destruir o chão rachado; a Roupa de Macaco faz subir em cipós; e com as Unhas pode-se entrar debaixo da areia e pegar itens na grama. Há muitos outros itens na aventura!
- Na árvore, quando for encarar o chefão da fase, lembre-se de usar muitas "rasteiras".

Pinball Graffit

SATURN

Pack-in-Video

JOGADORES 1 FASES N/D FLIPERAMA

CONTINUE BATERIA PASSWORD

GRÁFICO 4.0 MÚSICA 3.5 DESAFIO 8.0 DIVERSÃO 3.0 VIOLÊNCIA 3.0

Deprimente! Prefiro horário político! Se este jogo chegar perto de você, use protetor olímpico (para o saco). O fliperama até quebra o galho (com várias câmeras diferentes). Já no modo principal, "history game", você é um viciado em pimbal que adora campeonatos. Seu personagem deve sobreviver, com dinheiro, nas ruas das grandes cidades: jogando "ilegalmente" em bares e apostando no basquete contra marginais.

SANSÃO

A variedade de câmeras e os polígonos são os pontos fortes.

A visão clássica é a melhor pra se tirar uma partida. Mostra toda a máquina!

Os flipers também tem cara própria. Esse aqui é pra quem curte cassino.

Você pode jogar basquete na rua pra descolar grana e debulhar no fliper.

Robo Pit

PLAY STATION

Kokopeli

JOGADORES 2 FASES 100 AÇÃO

CONTINUE BATERIA PASSWORD

GRÁFICO 7.0 MÚSICA 5.0 DESAFIO 6.5 DIVERSÃO 7.5 VIOLÊNCIA 7.0

Jogos em 3D, MESMO, são raros. Esse, além dos gráficos e movimentação em 3D, vem com inúmeros robôs e armas. Seu objetivo é obter muitos pontos para subir no ranking e desafiar o "campeão robótico". Você começa em 100º lugar e, a cada vitória, ganha pontos e avança posições. Ao papar um combate, o vencedor pode pegar a arma do adversário. Se você tem bastante criatividade, saiba que aqui você poderá montar seu próprio robô!

Kapeta

São 100 robôs e você no torneio. Muitas batalhas o aguardam.

Montando seu próprio robô, você escolhe as armas, corpo, olhos...

Esse folgado, se esbarrando com você, é o último inimigo do game.

Com 2 jogadores, a tela é dividida no meio e a diversão é em dobro.

Shining Wisdom

SATURN

Sega

JOGADORES 1 FASES N/D RPG

CONTINUE BATERIA PASSWORD

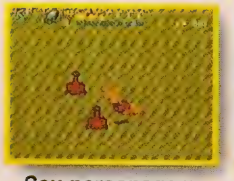
GRÁFICO 6.5 MÚSICA 6.5 DESAFIO 8.0 DIVERSÃO 9.0 VIOLÊNCIA 4.0

Como mero estreante na guarda real, você deverá derrotar um bando de elfos negros e evitar que eles revivam um poderoso titã. O tempo médio de toda a aventura rola em torno de 40 horas. Há um montão de itens e zonas secretas a serem encontradas. O game utiliza, em suas apresentações, cerca de 10.000 quadros feitos nos computadores da SGI. Você terá bastante trabalho pela frente em um estilo muito parecido com o de Zelda.

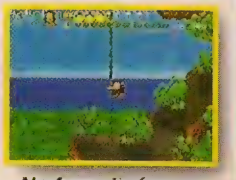
SANSÃO

O game teve as apresentações renderizadas em Silicon Graphics.

Os cenários, magias e movimentação são MUITO parecidos com Zelda.



Seu personagem pode se enterrar na areia e ficar andando debaixo dela.



Na fase da árvore, seu personagem é um macaco. Um pouco mais rápido.

O abutre é um velho conhecido dos cowboys do oeste. Um carniceiro!

Procure por alguns itens dentro do baú que está fechado na carruagem.

Para atravessar a tempestade de areia, use os óculos e a bússola.

Os lobisomens te incomodarão muito. Dentro ou fora das casas há perigo!

Silver Load

PLAY STATION

Koei

JOGADORES 1 **FASES** N/D **RPG** — CONTINUE / BATERIA / PASSWORD

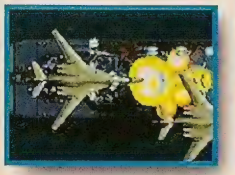
Se você sentia falta de um velho "bang-bang" no vídeo game, pode saciar parte de sua ansiedade! No jogo, rola uma trama cheia de mistérios, cidades-fantasmas, abutres, níqueis e até... bala de prata. O negócio não é fácil! Como um mocinho... oops, nem tanto, na pele de um pistoleiro, mal encarado, você deve desvendar e resolver tudo o que de estranho está acontecendo. Meio parado, só que extremamente interessante! Bang!

Agente X

GRÁFICO 6.0 — MÚSICA 5.5 — DESAFIO 7.0 — DIVERSÃO 7.5 — VIOLÊNCIA 6.0

A visão normal não cobre a tela toda, fica com as laterais em preto.

Agora você conta com uma apresentação legalzinha. Coisas de 32-Bits!



Nos chefões grandes, poderes especiais fazem um bom estrago.

A melhor visão é com a tela de lado. Vire a TV pra deixar o jogo MUITO legal!

Sonic Wings Special

SATURN

Media Quest

JOGADORES 2 **FASES** 30 **NAVE** — CONTINUE / BATERIA / PASSWORD

Antes que algum "gênio" pergunte... NÃO! Isso não é um jogo do porco espinho! Sonic Wings Special é um velho conhecido dos arcades e Neo Geo, seguindo ao mesmo estilo de Strikers 1945, só que sem a "classe" de seu primo. Mas tem suas vantagens: 26 aviões pra escolher e mais fases (com caminhos diferentes para o final). Você tem que ficar pegando "power ups" o tempo todo, senão seu poder de fogo diminui. Podia ser bem melhor!

TRABUCO

GRÁFICO 5.0 — MÚSICA 5.0 — DESAFIO 4.0 — DIVERSÃO 8.0 — VIOLÊNCIA 7.0

Um cara aloprado correndo com uma bazucão e mandando bala? Ô lôco!

As explosões e cenários são simples e até bem engraçados.

Você só pode dar "continues" depois de passar da 6ª fase do jogo.

Nesse mestre, acerte a cara para destruir e avançar para o próximo estágio.

Space Harrier

SATURN

Sega

JOGADORES 1 **FASES** 10 **TIRO** — CONTINUE / BATERIA / PASSWORD

Verdadeiro "Matusalém" dos games. Eu tinha seis anos quando este jogo foi criado! Muito tempo atrás, foi febre nos arcades dos EUA e Japão, chegando depois com versões para Master System e Mega Drive. Agora, levanta da tumba com a série "Sega Ages". O jogo é antigo pra caramba, feio e com músicas simples. No entanto, a diversão é boa! Um louco, correndo feito retardado e atirando como uma besta. Vale a pena matar a saudade!

SANSÃO

GRÁFICO 3.5 — MÚSICA 4.0 — DESAFIO 6.0 — DIVERSÃO 7.0 — VIOLÊNCIA 5.0

Silver Load

- Dentro da carruagem, converse sobre tudo e procure por "cacarecos" dentro do baú. Você só pode passar pela tempestade de areia se estiver usando a bússola e os óculos.
- Quando estiver andando à toa, durante a noite, tome muito cuidado. Procure não ficar fora durante muito tempo, pois os lobisomens costumam atacar.
- Antes de entrar no seu quarto de hotel, dê uma passada, rápida, pelo celeiro e pegue tudo o que puder.

Sonic Wings Special

- Assim como em Strikers 1945, na hora do aperto, solte especiais para ajudar durante a fuga.
- Para acessar todas as naves, você precisa terminar o jogo usando os aviões "originais" de cada país. Com isso, também aparecem fases "antigas".
- Quando seu poder está máximo e pinta um "power up" por perto, o negócio é deixá-lo lá durante um tempo. Só pegue-o quando seu nível abaixar ou no momento em que ele estiver saindo da tela.

Space Harrier

- Para desviar dos tiros dos mestres de fase, fique dando voltas grandes pela tela. Assim, eles não conseguirão te acertar nunca.
- Cuidado para não esbarrar em nada. Seu personagem morre se bater em paredes, cogumelos e outras tralhas que pintam pelo caminho do pobre coitado.
- O jogo não tem continue até que você chegue na sexta fase. Quando você morre em qualquer fase depois da sexta, se continuar, volta pra ela. Arghh!

KIRBY SUPER STAR

GRÁ 8.5
MÚSICA 8.0
DESAFIO 6.5
DIVERSÃO 9.0
VIOLÊNCIA 1.5

JOGADORES 2
FASES 70
AVENTURA

CONTINUE ☐☐☐
BATERIA
PASSWORD

Um herói gorduchinho, rosado e cheio de truques

Kirby é um cara muito legal, engole seus inimigos para absorver seus poderes especiais - no total de 23. Cuspindo o poder, você cria um ajudante - que pode ser controlado pelo segundo jogador.
O jogo é super didático. Há diversas telas de explicações com aulas do "Prof. Kirby" pra todo mundo aprender os comandos. O visual é muito colorido, a trilha sonora chega a empolgar e, apesar dos quilinhos a mais, o herói se movimenta pra caramba. Se você tem fome de bons jogos, não pode perder esse aqui. São NOVE jogos em um só cartucho.

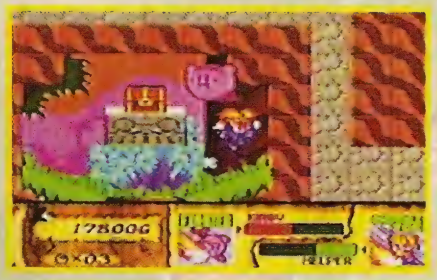
Agente X

SPRING BREEZE

Sua tarefa é derrotar o malvado Dedede que roubou toda a comida do reinado. Você terá de passar por várias fases engraçadas e coloridas até encarar o rei e acabar com a fome do povo.

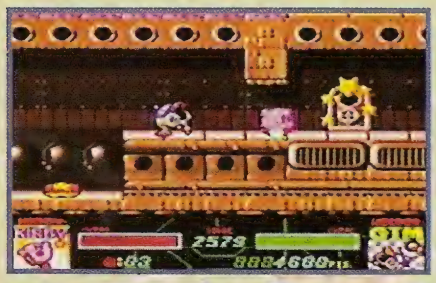
MILKY WAY WISHES

Você deve harmonizar as forças do dia e da noite. Aqui, nada de habilidades ao engolir os inimigos. Você precisa procurar os "poderes especiais", escondidos, para ganhar as habilidades especiais.



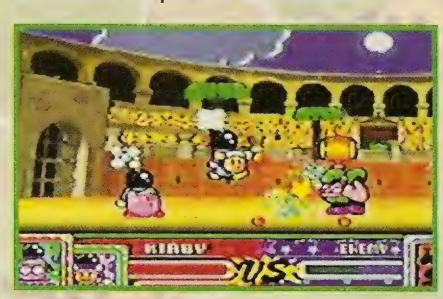
GREAT CAVE OFFENSIVE

Durante um piquenique, nosso amigo fominha caiu dentro de uma grande caverna. Agora, além de encontrar o caminho de volta, o gorducho pode procurar tesouros escondidos e desvendar um super segredo.



REVENGE OF META KNIGHT

Um dos velhos inimigos do adiposo herói volta a encher o saco. Dessa vez, Meta Knight construiu uma nave gigante e quer conquistar o mundo. Restou a você entrar na "navezona" e destruir os planos do sacana.



ARENA

Kirby enfrenta um pelotão de inimigos com pequenas pausas para renovar as energias. Uma competição difícil pra caramba!

GOURMET RACE

Numa corrida frenética contra o pilantra do rei Dedede, você deve comer o maior número de doces e frutas que encontrar pelo caminho.

DYNA BLADE

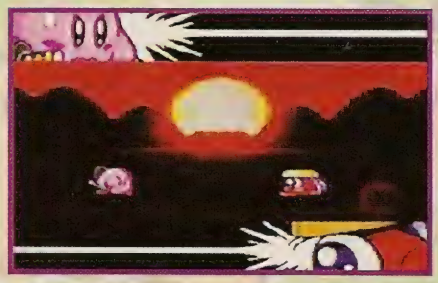
Um estranho pássaro, Dyna, veio das montanhas e arruinou toda a plantação do reino dos sonhos. Novamente, somente o rosadinho esfomeado pode ajudar todo mundo.

MEGATON PUNCH

O maior campeonato de socos da galáxia. Seu objetivo é acertar as miras e níveis para provar que tem o soco mais forte do planeta.

SAMURAI KIRBY

Agora, velocidade de resposta é tudo o que interessa. Nos duelos, ganha quem apertar mais rápido algum botão, depois que a "!" aparecer.



NiGHTS into dreams...

GRÁFICO 8.5
MÚSICA 7.0
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 0.5

JOGADORES 2
FASES 7
AVENTURA

CONTINUE ☐
BATERIA ☒
PASSWORD ☐

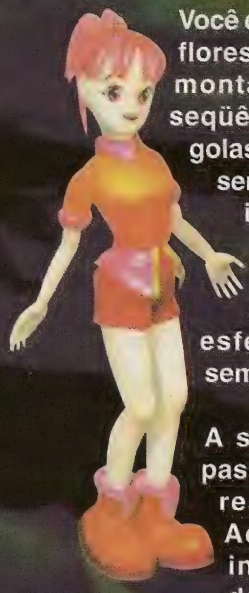
VOANDO EM CENÁRIOS LINDÕES

Ao contrário do que todo mundo anda falando por aí: Nights não tem nada a ver com Super Mario 64. A movimentação não é 3D - você só anda de um lado para o outro. Pode-se dizer que é uma "versão aérea" de Donkey Kong Country. A movimentação só muda quando você NÃO está controlando o herói principal.

Explicado tudo. O jogo é ótimo! O visual tem cenários muito bonitos, cheios de cores e profundidade. A apresentação, mudando o "sistema" do Saturn, aparece na tela inteira. A ação também é legal, cheia giros, rodopios e ciclones. Você pode entrar num modo versus contra um amigo - depois de derrotar Reala. Tendo no mínimo nota C nas três fases, aparece uma nova (igual para os dois personagens).

Agente X

Claris Sinclair



Você começa numa floresta de região montanhosa. As seqüências de argolas são fáceis e servem pra você ir treinando os movimentos. Nas árvores, as esferas ficam sempre no meio.

A segunda fase passa-se na floresta negra. Aqui, há um inimigo que deixa Nights pequenino. Será necessário pegar impulso nos troncos para avançar com mais velocidade.

Nessa aventura, você passará por cenários doidões. O estágio parece de borracha e esponja. Entrando no canhão, a visão passa para traz. Não demore dentro dos "prédios", siga em frente.

Faça "combos" passando por várias argolas em seqüência.

Na árvore, as esferas e as estrelas estão quase sempre pelo meio.

Fuja do relógio quando você não estiver controlando Claris ou Elliot.

Uma batalha no "versus" a esquerda e um mestre na imagem de cima.

A mancada!

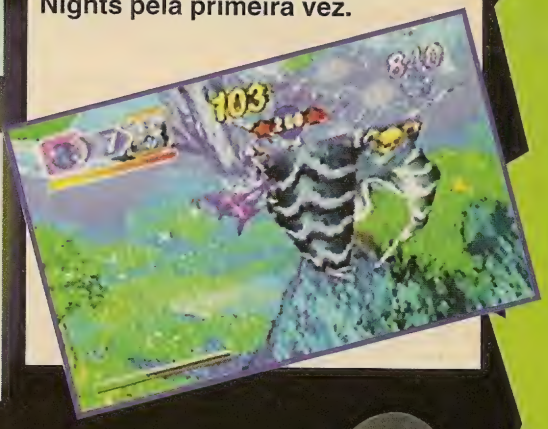
A mancada do jogo é ser muito curto. Você não passa todas as fases pra chegar no final, cada vez que termina-se um estágio você precisa começar outra partida. Os mestres também não tem ordem certa para aparecer. Assim, uma fase pode apresentar chefões diferentes em cada partida.

Cenários e em 3D, ação em **2D**

Como jogar!

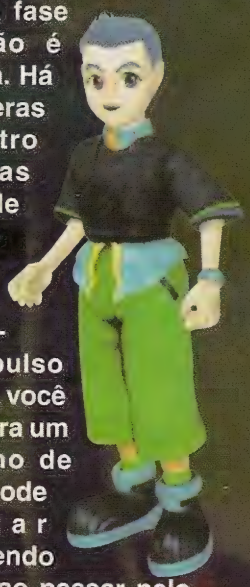
Seu objetivo é completar as fases no menor tempo possível. Para isso, você deve achar 20 esferas azuis e levá-las aos geradores. Depois, com os geradores destruídos, o negócio é ir ao portal - onde você achou Nights pela primeira vez.

Aqui a visão mudou e Nights se aventura por águas profundas e geladas.



Na parte do "tobogã", mexa-se o mais rápido possível para pegar tudo.

Elliot Edwards



A primeira fase do garotão é numa praia. Há várias esferas azuis dentro das bolhas gigantes de água, espalhadas pelo cenário. Pegando impulso no chafariz, você é levado para um outro plano de tela. Você pode acumular pontos fazendo os "links" ao passar pelo meio das argolas.

A segunda parte fica num mundo gelado. Destrua as bolas de neve para descolar algumas estrelas e procure não perder tempo pelo caminho. No tobogã, controle seu personagem nas curvas e pegue muitos cristais azuis.

Agora a aventura cai no deserto. A principal característica desse cenário é a presença de "impulsores". Pegue eles e controle-os durante o trajeto. O caminho é comprido, portanto, avance rápido.

Acabe com esse chefe mandando ele nas paredes dos cenários.

Na fase do deserto, controle a "máquina" para pegar as "gemas" azuis.

Reala, o maior inimigo de Nights, dá muito trabalho para os "duendes".

PILOT WINGS 64

GRÁFICO 8.5
MÚSICA 6.5
DESAFIO 8.0
DIVERSÃO 8.0
VIOLÊNCIA 2.0

JOGADORES 1
FASES 18
SIMULADOR

CONTINUE ☒
BATERIA ☒
PASSWORD ☐

N64 decola com força

Mesmo tendo muito mais ação que realismo, esse aqui é um dos melhores simuladores já vistos. Os cenários estão muito bem feitos, cheios de textura, relevo, cavernas, penhascos, etc. Há provas novas e muito mais velocidade.

Agora, além da prova, você também escolhe o personagem que preferir - cada qual com um jeitão próprio. Se comparado ao Mario, pode-se dizer que poderíamos esperar ainda mais deste game... mas ainda assim é MUITO bom.

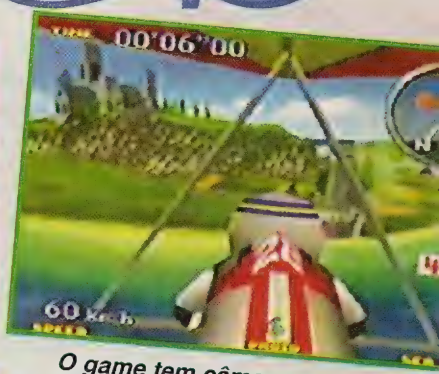
Agente X

Os "Big" peitos de Hooter estão ameaçados pela censura dos EUA.

O jogo ensina como controlar todas as "máquinas" e se dar bem.

Em várias provas você tem que passar pelos anéis para pontuar.

Se você for "mexilhão", poderá encontrar fases secretas.



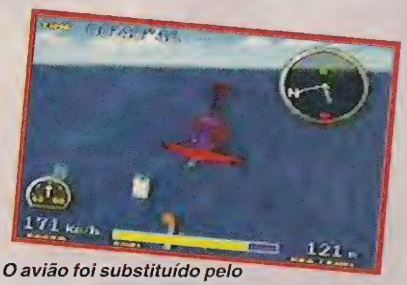
O game tem câmeras e ângulos diferentes. Aqui, você curte um visual "aproximado" da asa-delta. Pegando as correntes quentes, voce pode subir!

DETONANDO NAS NUVENS

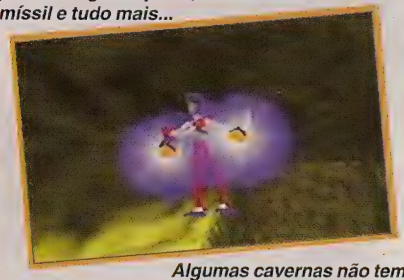
Você pode participar de competições com: Girocóptero, pousando, decolando, enfrentando monstros, atirando mísseis, etc; Asa-Delta, tirando fotos especiais, decendo de penhascos, pegando ar quente, queimando em chaminés; e Rocketbelt, tendo de cabecear e estourar balões, girar, pousar, etc. Além disso, também há as provas de: Homem-Bala; onde você é lançado para cair em um alvo distante; Pára-Quedas, passando por círculos, pousos, formações aéreas e tudo mais; e "Homem-Pássaro", onde você sai batendo asas e pode descobrir todos os segredos dos cenários.

LIÇÕES DE PASSARINHO

É galera! A X não é o rei do gado, mas vai dar a maior boiada pra vocês. Ensinaremos como fazer para ter mais facilidade no controle das "geringonças" voadoras do jogo.



O avião foi substituído pelo poderoso girocóptero, com direito a míssil e tudo mais...



Algumas cavernas não tem saída. Essa pequena falha deverá ser corrigida na versão americana.

A atenção deve ser sua aliada quando você pilota um Rocketbelt. Qualquer erro pode ser fatal!

Rocketbelt

Esse aqui é pra astronauta nenhum botar defeito. O jato dos foguetes não se movimenta para os lados. Para fazer uma curva, gire o corpo. Os comandos são semelhantes aos do Girocóptero. Só que agora os dois botões principais viraram foguetes forte e fraco, enquanto o Z, tornou-se um jatão que pára você bem rápido... gastando MUITO combustível.

Na prova do "rocketbelt", use a visão superior pra cair na "mosca".

Os cenários são super legais. Nessa montanha você vê o Mario.

Asa Delta

Para manter "isso" no ar, você precisa pegar as correntes de ar quente (aqueles tubões de fumaça). Você também deve controlar tudo, equilibrando-se entre altura e velocidade da asa delta. Agora, os botões principais fazem seu personagem ficar em posição de pouso. Apertando o Z, você tira fotos dos cenários e fatura pontos.

Passando pelo fogo, você fica tostado e grita.

A melhor visão para pousar com o girocóptero é a "traseira".

Nas cavernas a visão aproxima mais.

Você pode ver o replay de seus pousos e quedas.

Tem até quadras de tênis numa das ilhas.

Locais como pontes, torres, servem como referência.

Para pousar, chegue devagar e bem baixinho.

Nas montanhas é mais perigoso manobrar.

Com o "pássaro", procure por segredos.

No estágio do canhão, mire, veja o vento e mande bala.

Girocóptero

Parecida com avião, a nave consegue pousar em pistas bem pequenas e fazer curvas muitos boas, tornando-se o veículo mais legal do game. O direcional 3D é perfeito para o veículo. Use o R para trocar a visão e os botões amarelos para olhar onde quiser. Apertando o botão Z, aparece a mira do míssil. Para lançá-lo, simplesmente solte o botão.

TOBAL NO. 1

3D e muita bofetada no PSX!

GRÁFICO 8.5
MÚSICA 7.0
DESAFIO 5.5
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 6.5

JOGADORES 2
FASES 11
LUTA / RPG

CONTINUE
BATERIA

Esse, não é apenas MAIS UM jogo de luta; afinal, os heróis foram bolados por Akira Toriyama, criador de Dragon Ball Z. Além de porrada, você pode entrar numa espécie de RPG cheio de ação! O visual é legal "pácas": você baba na apresentação. As diferenças são vistas, de cara, na movimentação, MUITO melhor que Tekken, Virtua Fighter, Toh Shin Den, etc. Outro lance que chama atenção no game é a liberdade de ação dos personagens, pois não é apenas a câmera que se movimenta. Você pode ir pra cima, baixo, frente, diagonal... como quiser - nada de limitação.

Kapeta

TOURNAMENT é luta pura. Aqui, você disputará um campeonato medindo forças com os melhores lutadores do pedaço. No total, são 11 personagens à sua escolha. É possível que existam outros escondidos.

Os finais do jogo são como na apresentação: tem animações com qualidade gráfica de primeira além de completarem a história de cada personagem.

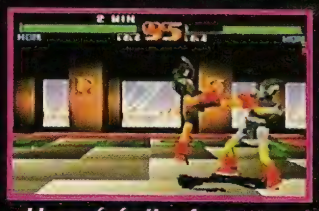
DICAS

Você começa com oito personagens. Mas como a X é legal, descobriu outros três escondidos. Passando os níveis 1, 2 e 3 (do Quest), você encontrará Nork, Mufu e Udan, respectivamente. Depois de derrotá-los, eles poderão ser escolhidos tanto no Tournament como no Quest.

Chuji é o principal personagem do jogo

Quando você controla Nork, ele é um ANÃO

Oliems é forte mas tem pouca agilidade.



Hom é ágil e forte, um personagem versátil

Udan mistura os golpes dos melhores caras

III Goga é muito forte e também muito lento

Mary é como III, mas tem mais agilidade

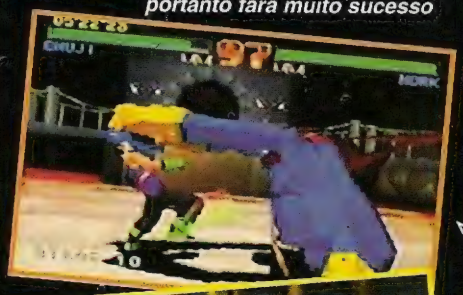
Epon é uma das melhores: rápida e ágil

Mufu não luta muito bem mas é forte

O velho Fei, apesar da idade, é bem ágil

Green é bem completo, com golpes variados

Tobal é um dos melhores jogos de luta do momento e portanto fará muito sucesso



QUEST é o modo que lembra um pouquinho os jogos de RPG. Nele, você vai aumentando suas forças, habilidades, características, níveis... além de pegar vários itens e enfrentar inimigos no braço. A ação lembra Doom - sem armas - visto de trás. Há muitas armadilhas o aguardando pelos labirintos.

CARTAS

A redação está "abilolada". Paul Mito não consegue dar conta de tantas cartas e desenhos... YEEESSSSS!!!

LUSTRA MÓVEIS

Paul Mito, dessa vez vou tirar o chapéu... quero dizer, o boné! A capa do Especial 3 da X, ficou demais. O papel estava super brilhoso, parecia até que vocês tinham passado um "lustra móveis" na revista - até meu pai pediu pra perguntar o nome do produto... sabe como é, ele tem que ir ao trabalho sempre com o sapato brilhando e só sai de casa depois de dar uma "coisada" no calçado. Também gostei da porrada de dicas e golpes! Meu vizinho é que não gostou... está levando de "Perfect" toda hora! Valeu, mesmo!

Jefferson Mattos Aguiar
Brasília - DF

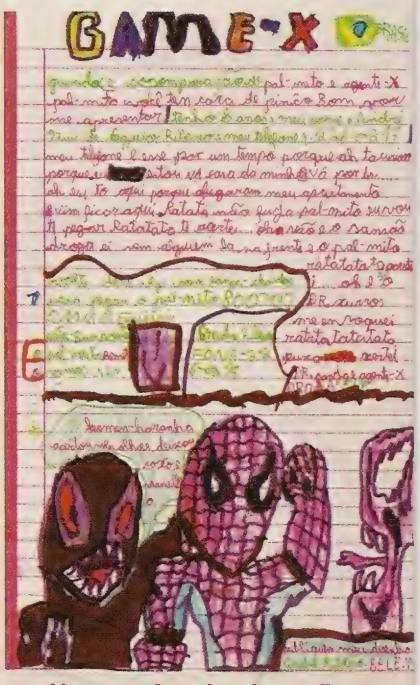
X • Falô, maluco! Seguinte, Jeff, o material usado na capa é verniz UV - não dá pra seu pai "coisar" no sapato dele. Mas o brilho é melhor do que o da graxa... he, he, he! Agora, aproveite essa edição e acumule mais uma tonelada de dicas e golpes. Afinal, a X é a revista que mais dá dicas de todo o UNIVERSO... e se algum ET tiver alguma objeção, que venha reclamar. Estaremos armados até os dentes, cheios de passwords, truques especiais e golpes fatais para detonar com os marcianos e pentelhos galácticos que pintarem por aqui.

N64 JAPONÊS OU AMERICANO?

Bom, adoro a revista de vocês e em especial as coxas "carnudas" do Paul Mito. Queria saber se o Nintendo 64 japonês - que eu tenho - será compatível com o N64 americano?

Susana Braga
Maceió - AL

X • Obrigado por elogiar minhas coxas, deliciosa e bronzeada Susana. Tenho feito musculação todos os dias - meu recorde no levantamento de peso é 2Kg.
Já com relação à compatibilidade de console, também temos um N64 japonês na redação. A Playtronic divulgou que o aparelho dos japas não é compatível com o do Brasil e EUA. Achamos que o problema será resolvido tirando-se uma "trava eletrônica", a exemplo do que acontece com o Saturn, PlayStation, Mega Drive e Super NES. No entanto, não é garantido que o "destravamento" é possível, uma vez que a própria Nintendo divulgou a incompatibilidade dos produtos.
Se for comprovado que os dois consoles são incompatíveis, é melhor vender o seu e procurar outro.



Homem Aranha do mafioso André, leitor de Belém - PA

LEITOR MAFIOSO

Paul Mito, seu cara de pinico, tarado, estranho... tome isso... rátátátátá! Bom, deixa eu me apresentar: tenho 8 anos, meu nome é André, meu telefone é 22... e estou na casa de minha vó... rátátátátá. Vou acabar com o Dr. Xurros, Agente X, Sansão, Kanja, Kapeta e todo mundo que aparecer pela frente... rátátátá. Não sei se vocês sabem, mas já enfrentei tubarões, ursos, leões e tudo quanto é bicho da selva (nem as hienas riem de mim). Também ganhei "metade" de uma luva de boxe e vou espancar todos vocês... rátátátátá!
Seus fracotes, publiquem meu desenho... rátátátá na barriga de todo mundo... sou mais corajoso que você, Paul Mito, "fazedor" de xixi na frauda!

André Luis de Aguiar Ribeiro
Belém - PA

X • Socorroooo! Tem um leitor mafioso metralhando todo o pessoal da redação! Esse André é mesmo um doido - "égua" da imaginação.
Parece que você é mesmo corajoso, Andrézinho. Só que

Se liga só no visual das cartas do Andrézão... ratátátá. Uma loucura!

Diddy Kong e Mario do leitor Xmaníaco!

você esqueceu de um detalhe: o pilantra do Dr. Xurros não nos dá comida e aproveitamos os tiros na barriga para encher a pança. Resultado: nós tiramos a barriga da miséria e você acabou só matando a nossa fome. Há, há, há!
Hei, te esperamos para um próximo combate, heim! É melhor que esteja bem preparado, o pessoal da redação vai te esperar com luvas de boxe... inteiras, é claro! Agora, trate de ir correndo mostrar pra todo mundo que seu desenho saiu na revista. Seu "fazedor" de cocô na cueca!

FALTA DE MEMÓRIA?

E aí, galera da X? Tudo legal? Acabei de ganhar um PlayStation e estou com algumas dúvidas. Espero que vocês possam me ajudar:

- *Existe a possibilidade de sair Magic Knight Rayearth e Lunar: The Silver Star Story pra PSX?*
- *É verdade que será lançado um "Memory Card" com 8 vezes mais memória? Quando?*
- *Que papo é esse que um só "Memory Card" não é suficiente pra salvar um RPG longo?*

Acho que é só isso mesmo. Queria agradecer a atenção e mandar felicidades para a X. Ah! Também queria elogiar a super, hiper, ultra, maravilhosa seção, GAME X-PRESS... com muito mais notícias que as concorrentes.

Johan Karl Rickes Silva
Porto Alegre - RS

X • Meu caro, Johan, ficamos lisonjeados com seus elogios à nossa seção de notícias. Bom, se você já achava ela maravilhosa, então é melhor que esteja sentado, pois a partir desse mês, começamos a ter apoio de um correspondente do Japão e de matérias da Internet. Só não ache que pararemos por aí, queremos ainda mais.

Respondendo às suas perguntas:

- *Os games citados já saíram em consoles da Sega. O "Magic..." pode pintar pra PSX, já o "Lunar...", só sai se o novo setor da Sega, Sega Soft, resolver entregar o ouro.*
- *Já saiu, garotão! A empresa fabricante é a STD. O produto é chamado "Memory Card Plus".*
- *Quem falou isso??? É mentira das grandes! É claro que o acessório pode gravar um RPG grande. Afinal, você precisa de apenas UM espacinho livre ("slot") para gravar um "save" - no aparelho normal há 12. Pisaram na bola, feio!*

Entre na InterNET e fale o que quiser para nosso editor. Pode encher o saco ou mandar recadinhos, perguntas, etc. O endereço do E-Mail é:

darlus.roos@sti.com.br

Revista **GAME-X**
Caixa Postal: 19113
CEP: 04505-970
São Paulo - SP

BRASIL

GAMELANDIA 31FEV95 SÃO PAULO SP

Hei! Tratem de continuar nos incomodando. Mandem recados, sorrisos, pombos-correio, telégrafos, comida, fotos de mulher pelada e mais o que quiser. A X agradece.

XTRICKS

ULLLTRA COMBO na concorrência! A X mostra que detona pra valer! Agora vocês tem QUATORZE páginas torradas de golpes, dicas, passwords e truques espertos. Só mesmo na GAME-X.

WarGods

Anubis

Teleport	→→ CB
Pyramid Containment	←← CB
High Staff Attack	↓← CA
Low Staff Attack	↓← CB
Double-hit Low Staff Attack	↓← CB →→
Staff Throw	→↓← SA
Charge	→→ SB SA
Fireball	←→ SA

CY-5

Teleport	→→ CB
Instant Combo	↓← SA
Low Beam	←↓→ SB
High Beam	←↑→ SA
Electric Shot	←← SA SB
Energy Spheres	←← SB

Vallah

Bear Trap	↓← SA
Charge	→→ CB CA
Gator Bite	←↓→ SB
Shield	↓← SB
Axe Throw	↓→ SA
Double Axe Throw	↓→ SA
Overhead Chop	→→ SA
Sword Swipe	←→ SA

Tak

Rock Toss	→→ SA
Stomp	←↑→ CB
Suplex	→← SB
Backbreaker	←→← SA
Bodyslam	←→ SA

War Head

Single Missile	←→ SB SA
Double Missile	←↓→ SB
Exploding Stomp	→→ CB CA
Shockwave Fist	←↑→ SA

Voodoo

Teleport	→→ CB
Snake Pull	←← SB
Low Bat Attack	→→ SB
High Bat Attack	→→ SA
Cyclone Claw	→→ SB SA
Bone Rain	←↑→ SA

Maximus

Teleport	→→ CB
Net Containment	←→ SA SB
Mace	↓→ SB
Hammer	←↓→ SB
Headlock	→ SA
Grapple	←→ SB

Pagan

Teleport	→→ CB
Skeleton Containment	←← SB
Electricity	→→ SA
Helicopter Kick	←↓→ CA CB
Leg Toss	←→ CA CB

Ahua Kin

Teleport	←→ CB
Containment	←← SB
Charge	→→ CB CA
Clothesline	→→ CB
Hurricane Staff	↓← SA
Stab	↓→ SB
Single Blowgun Shot	←→ SA
Double Blowgun Shot	←←→ SA
Triple Blowgun Shot	←←←→ SA

Kabuki Jo

Hotfoot Containment	←→ CB SB
Extended Staff Attack	↓← SA
Sai Throw	↓→ SA
Triple Sai Throw	↓→ SB
Slicer	→→ SA SB
Single Fireball	←→ SB
Double Fireball	←←→ SB
Triple Fireball	←←←→ SB
Katana Slash	←→ SA SB

GOLPES

STAR GLADIATOR

HAYATO

Shinden	↓↘→ + V, H
Souyryu	Dash, V, V
Byakkohou	→, ← + K
Asyura	↓↓↓
Plasma	V + H + K

GAMOF

Firecracker	←, → + V, V, V
Topspin	→↘↓↙← + K
Acrobat	↓↘→ + K, V
Trapeze	↘ + K
Plasma	V + H + K

RIMGAL

Dino Flame	↓↘→ + K
Pole Vault Kick	←, → + K
Lie Down	↓↓
Low Flame	↓↓, ↓↘→ + K
Plasma	V + H + K

JUNE

Flip Kick	↓, ↑ + K
Clutch	→, ← + K
Comet Kick	↓↙← + K, K
Cartwheel	↓↙←↖ + G
Plasma	V + H + K

GERELT

Scarlet	H, H, H, H
Arrow	↓, ↓, →, ↙, A, K
Storm	→↘↓↙← + A Repetido
Dance	←, ← + H, H, H
Plasma	V + H + K

GORE

Perfect Recipe	V, V, V, V
Conversion	↓↘→ + V
Complete Rest	↓ + K + G
Volume Increase	↓↓↓
Plasma	V + H + K

SATURN

Firecracker	←, → + K
Topspin	↓↘→ + V
Acrobat	↓↙← + V, V, V
Trapeze	↓↘→ + H, H
Plasma	V + H + K

ZELKIN

Super Jump	↓, ↑
Sky Death	↓, ↑, ↓ + K
Air Javelin	Pulando ↓ + H
Rim Combo	←, → + (V + K)
Plasma	V + H + K

VECTOR

Horizontal Laser	↓↘→ + K
Lo Bazooka	↘ + K
Back Dash	↙ + K + G
Volume Increase	↓↓↓

Sonic The Fighters

Tails

Blade Dash	s + c
Blade Dash L	s + c, s
Blade Dash R	s + c, c
Scissor Punch	⇨ + s
Step Dive	↑ + c
Push Over	Correndo + s
Plane Crash	Perto + s + d
Dodge Punch	s + c + d, s

Knucles

Knucle Glider	s + c
One Two Upper	s, s, s
Uppercut	↘ + s
Body Dive	⇧ + s
Push Over	Correndo + s
Knucle Special	Perto + s + d, s, s
Step In	Perto ⇩⇩ c + d
Dodge Punch	s + c + d, s

Bark

Gang!	⇩ + s, s
One Two Throw	s, s, s
Triple Scissor Punch	⇨ + s, s, s
Impact	Perto s + d
Catch and Gang!	Perto ⇩⇩ s + d
Giant Swing	Perto ⇦⇩⇨ s + d
Barrier Walk	com escudo ⇨⇨ s + c + d
Dodge Punch	s + c + d, s

Amy Rose

Magical Hammer	⇩ + s
Spin Hammer	⇨ + s
Hip Attack	c + d
Hammer Dive	↑ + s
Head Sliding	Correndo + s
Jump Over	Perto + s + d
Point	⇦⇩⇨ s + d
Dodge Hammer	s + c + d, s

Bean

Rolling Upper	↘ + s
Woodpecker Attack	s, s, s, s, s
Throw Bomb	⇨⇨ + s
Shoot Bomb	→ + c
Dash Nose	Correndo + s
Nose Shot	Perto s + d
Super Attack	⇦⇨⇦ s + d
Dodge Nose	s + c + d, s

Sonic

Spin Attack	⇩ + s
Volley Toss	↘ + s
Spiral Spin	⇩⇩ + s
Dash Spin	Correndo + s
Head Spin	Perto + s + d
Spin Dive	↑ + s
Dizzy Spin	⇨⇦⇨ + s
Dodge Spin	s + c + d, s

Fang

Rapid Snipe	⇨ s, s, s, s, s
Tail Combo	c + d, c, c
Spring Kick	⇨⇨ + c
Super Cork	⇨⇦⇨ + s
Horse Kick	Correndo + c
Tail Down Attack	com o inimigo caído, ⇩ + c
Tail Throw	Perto ⇨⇦ c + d
Dodge Snipe	s + c + d, s

Espio

Espio Spin	↓ + s
Tongue Punch	⇨ + s
Espio Chop	↘ + s
Long Tongue	⇨⇨ + s
Dash Tongue	Correndo + s
Pull the Carpet	Perto s + d
Tongue Throw	Perto ⇨⇦ s + d
Dodge Tongue	s + c + d, s

GOLPES

XTRICKS

Killer Instinct 2

MÚSICAS E CENÁRIOS — ARCADE

No modo para dois jogadores, **escolha** o personagem que quiser com o **START** e **pressione** ↑ ou ↓ + **qualquer botão**. O **1º jogador** que **escolher** o lutador fica responsável pela variação do cenário, enquanto o **2º** fica com a seleção da música. Já para **escolher** a fase "Sky Platform", é necessário que **ambos os jogadores apertem** ↓ + 5.

VELOCIDADE

Para selecionar a velocidade em que vai rolar a pancadaria, **digite** ↑ ou ↓ + **botão** na tela do vs. O **botão 1** é normal; o **2** é rápido; o **3** é ultra rápido.

Fighting Vipers

JOGUE COM MAHLER — ARCADE

Para controlar esse cara, muito parecido com o chefão final do jogo, o arcade deve ter ultrapassado o limite de 15.000 créditos em lutas 1P vs. 2P. Com isso, vá na tela de seleção de jogadores, **segure** o **START** e **aperte** ↑. Vá **digitando** ↑↖ ou ↑↗ **várias vezes**, até deixar o **cursor** fora da área de seleção. Agora, o fera, Mahler, estará pronto para o combate.

Spanky's Quest

TODAS AS FASES — SUPER NINTENDO

Level 1 - **000** Level 2 - **732**
Level 3 - **354** Level 4 - **116**
Level 5 - **988** Level 6 - **470**

Soul Edge

PERSONAGEM SECRETO — ARCADE

Em fliperamas japoneses, Hwang aparece como personagem secreto. Para jogar com ele, você **precisa**, na tela de seleção de lutadores, **segurar** o **START**. **Segurando o botão**, coloque o **cursor** sobre Mitsurugi (Siegfried) e **aperte** ↑ e ↓; em Taki (Li Long) ↑, ↑, ↓ e ↓; e, finalizando, em Rocky (Voldo) ↓, ↑, ↓ e ↑. Se estiver como 2º jogador, use os nomes entre parênteses.

Cyberia

CÓDIGO MESTRE — PLAY STATION

No começo do game, pedirão sua identificação. **Coloque a palavra NEMROSIM** como sendo seu nome. Agora, comece a partida normalmente e dê um **pause**, **acessando** um menu para todas as telas e códigos de fase.

The Need For Speed — PLAY STATION

TELA LIMPA

Use esse truque para correr com "tela inteira", sem aquele monte de trecos que atrapalham a visão. **Segure**, antes de largar, enquanto o "sinal" está em andamento, ↙ ou ↘, até que os "cacarecos" da tela sumam. Se você quiser que tudo volte ao normal, basta **segurar** ↙ ou ↘ **novamente**.

Gun Griffon

TIRO INFINITO — SATURN

Pare de penar nesse game e arregace os adversários com tiros infinitos. Na tela do título, **digite B**, **B**, **B**, **C** e **START**.

Earth Worm Jim 2

VACA LOUCA! — SUPER NINTENDO

Quando você passa de fase, aparece uma tela com uma vaca estúpida, dizendo: "Well done!". Se você **apertar** o **X**, **Y**, **A** ou **B**, poderá fazê-la repetir a frase de maneiras diferentes. Ah! Pode até ser legal, brincar um pouco com a vaca, mas é melhor deixar isso e partir pra diversão na próxima fase.

The Horde

ABRIR O MAPA — SATURN

Para ver o mapa completo, sem precisar esperar pelo "amigo" computador, **pause** o game e **digite** ←, **A**, ↑, ↓, **B**, **A**, **A** e **B**.

JOGUE SEM RAZÃO

Continuar jogando, mesmo depois de ter perdido todos os habitantes, fazendas e vacas é fácil. Dê um **"pause"** na partida a **aperte A**, ↓, ↓, →, **A** e ↓.

CINEMA

Aprecie todas as seqüências de animação do game de uma só vez. **Aperte START**, **pausando** o jogo, e **em seguida** →, **A**, ←, ←, **A**, ↑ e **B**.

TODOS OS ITENS

Tenha todos os itens à disposição na lojinha e faça a festa. Para isso você deve **pausar** a jogada e **digitar B**, →, **A**, ←, ←, ↓, →, **A**, **A** e ←.

Separation Anxiety

MAIS DIFÍCIL SUPER NINTENDO

Esse código lhe dará **acesso** a um nível "osso duro de roer". Na tela do título, **entre** no "**password**" e **digite MRRYPN.**

Lemmings 3D

PASSWORDS PLAY STATION

01 - **Garganey**	02 - **Kaoliang**
03 - **Marocain**	04 - **Obtember**
05 - **Tastevin**	06 - **Vellozia**
07 - **Borachio**	08 - **Jackaroo**
09 - **Coolamon**	10 - **Banausic**
11 - **Faburden**	12 - **Reckling**
13 - **Mirliton**	14 - **Opapanax**
15 - **Bimbashi**	16 - **Caatinga**
17 - **Penstock**	18 - **Springal**
19 - **Babirusa**	

Gex

SATURN

TODAS AS FASES

Para **acessar** todas as fases, é só entrar o **password CZYDRHYP**. Com ele você ir para Rezopolis e **entrar** direto no "lar" de Rez, o último inimigo do jogo.

College Slam

PORCENTAGEM! MEGA DRIVE

Para ficar sempre ligado na porcentagem de arremessos certos você **precisa**, na tela do "Today's Match-Up", **digitar A, A, A, A, A, B, B, B, B** e **B**.

Super Mario 64

100 VIDAS NINTENDO 64

Para descolar 100 vidas de uma só vez, é bico... nem tanto. Primeiro, você **precisa** ter pego todas as **120 estrelas do game** (um trampo dos diabos!). Após sair pegando tudo quanto é estrela, vá para fora do castelo da princesa e **entre** no canhão perto da lagoa. Agora, **mire** de forma a cair no telhado do castelo. Lá em cima, você descolará uns cogumelos de vida pelo chão e encontrará Yoshi, seu dinossauro de estimação. O bichinho **enche você de vidas**... até o máximo de 100. Uma apelação de primeira!

Tetris Blast

JOGO NOVO! GAME BOY

Você se acha o dono do pedaço? Pensa que é o mestre das pecinhas? Que já sabe tudo do jogo? Então chegou a hora de descolarmos um truque que vai dar nova vida às suas partidas. Com esse macete, você "abrirá" um novo modo de jogo, "Fighting Mode 2". Ele tem todas as fases do primeiro só que é um pouco mais difícil! Para **acessá-lo**, vá na tela de seleção de jogadores, **digite B, B, B, B** e **aperte START**. Você escutará um som característico, indicando que a dica deu certo. Agora, fique jogando até ficar com cãibra nos dedos. Há, há, há!

Krazy Ivan

SELEÇÃO DE FASES PLAY STATION

Inicie o jogo normalmente e, na hora de selecionar o país da primeira fase, escolha Rússia. Agora, **digite** →, ←, ↓ + ✖. Feito isso, você será mandado direto para uma tela de seleção de fases.

Super Mario RPG

JOGUE GAME BOY SUPER NINTENDO

No Mushroom Kingdom, **procure** pelo garotinho que joga Game Boy dentro de uma das **casinhas**. Fale com o moleque **várias vezes**... enchendo MUITO o "saquinho de cogumelo" dele. Ele vai ficar tão nervoso que vai **descolar** um Game Boy pra você. Com isso, a **qualquer hora** da partida, você poderá largar o RPG, **entrar** no menu principal e mandar ver num joguinho de naves da hora!

MOEDAS INFINITAS

Se, **no início** do game, você já está a fim de arranjar muitas moedas e ficar cheio de grana, então é melhor se ligar nesse truque. Vá na "Rose Way", próxima da ilhazinha de Frogfucius. Lá, vá até uma tela onde aparecem **cinco baús** e uns carinhas **encapuzados**. Cabeceie bem rápido os baús, pegando cinco moedas em cada e não deixe que os pivetes te peguem. Também NÃO pegue o baú com o cogumelo! **Depois** de apanhar as moedas, saia pelo OUTRO lado da tela e entre novamente. Tcham! Os baús estarão lá de novo e você poderá repetir o truque quantas vezes quiser.

NBA Shoot Out

TELA LIMPA! PLAY STATION

Para remover aquele "batalhão" de letras nas telas de opções e seleções, você **precisa segurar** os **botões L1, L2, R1** e **R2**, durante um dos intervalos da partida. Com isso, aquele montão de estatísticas cai fora e você poderá curtir, sem problemas, o montão de garotas com sainhas curtas que ficam dançando e pulando nos "clips".

XTRICKS

Clockwork Knight 2 — SATURN

SETE MINI-GAMES ESCONDIDOS

Você sabia que esse game tem mais sete joguinhos escondidos dentro dele? Pois é, para **acessá-los**, você deve **escolher** a opção "Bosses Galore" e **entrar** nela. Com o logotipo aparecendo **aperte** ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, **X**, **Y**, e **Z**. Você escutará um som característico e aparecerá escrito "Mini-Games Corner". Agora é só **escolher** um dos sete joguinhos e sair debulhando.

SELEÇÃO DE FASES

Escolha "Part 2" no menu e, quando o logo aparecer **junto** com o "Press Start Button", **aperte** →, ↑, ←, ↑, →, ↑, ↓, ↑, ←, ↑, ←, e ↑. Uma tela de seleção de estágios irá aparecer. **Aperte** ↑ ou ↓ com o **direcional** para **escolher** o quarto e **depois** use **X** e **Z** para **escolher** o estágio que quiser começar.

CONTROLE O CHEFÃO 2

Para **controlar** o macacão, mestre do "Study Room", você **precisa**, usando o **controle 2, segurar** o **START**, enquanto ele estiver gritando com os braços para o alto. Agora você poderá controlá-lo usando o **controle 2.**

- ← e → - mexe o rosto.
- **A** - acerta a cesta.
- **B** - pega e joga Pepperouchau.
- **C** - Pula e cai em Pepperouchau.

999 VIDAS

Escolha "Part 2" no menu e, quando o logo aparecer **junto** com o "Press Start Button", **aperte** →, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, e ↓. Então, se o truque deu certo, aparecerá "Player 999" na tela. Pronto, agora vida é o que não faltará pra você!

VEJA O FINAL

Escolha "Part 2" no menu e, quando o logo aparecer **junto** com o "Press Start Button", **aperte** →, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, ↑, →, ← e ↓. Aparecerá "Ending" escrito na tela, indicando que a dica entrou. Agora **escolha** "Start" e veja toda a seqüência do final do jogo.

TELAS SECRETAS

Entre nas opções do próprio video game e **deixe** a data alterada para 1 de janeiro, 14 de fevereiro, 4 de julho ou 25 de dezembro. Cada uma das datas deixa a tela de um jeito diferente!

CONTROLE O CHEFÃO 1

Se preferir, use os truques de 999 vidas e seleção de estágios antes de tentar mais esse macete. Contra a "cobra", chefe de fase, no "Kids Room", enquanto ela estiver cantando no microfone, **aperte rapidamente** ←, → + **B** + **C**, → + **B** + **C** no **controle 2**. Se você fez tudo certinho, poderá **controlar** a cobrona **usando** o **controle 2**.

- ← e → - move na horizontal.
- ↑ e ↓ - chega perto ou longe.
- **Z** e **C** - move na vertical.
- **A**, **B**, **Y**, **L** e **R** - o chefe grita.
- **X** - liga e desliga a luz.
- **START** - volta a controlar Pepperouchau.

Tekken 2

POSE DE VITÓRIA — PLAY STATION

Ao vencer uma luta, experimente **pressionar** os **botões** ● ou ■.

Art Of Fighting 3

CONTROLE SINCLAIR — NEO GEO CD

Na Tela da escolha dos personagens, **coloque** o **cursor** sobre os lutadores, na ordem, e **aperte** o **B** em cada um deles: Jin, Karman, Lenny, Wang, Kasumi, Rody, Ryo e Robert. **Apertando** ←, aparecerá Sinclair.

CONTROLE WYLER

Na hora de escolher o lutador, **coloque** o **cursor** sobre os seguintes personagens e **aperte** o **C**: Robert, Ryo, Rody, Kasumi, Wang, Lenny, Karman e Jin. Agora **aperte** ← para fazer aparecer Wyler.

College Slam

MAIS TIMES — PLAY STATION

Na tela do título **digite** →, ↑, ●, ↑, ↓, ↑, → e ▲.

College Slam

MAIS EQUIPES — SUPER NINTENDO / MEGA DRIVE

Na tela do título **digite** a **seqüência** ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ← e →.

Alien Trilogy

PULAR FASE

PLAY STATION

Aqui está um truque super legal que dá a você a opção de pular direto para a fase que desejar. **Entre** o **password "GOLVL"** seguido de um número entre 0 e 34 (correspondente à fase). Depois, **selecione** "Accept" e **aperte** o ✖. Aparecerá escrito "Cheats Activated" na tela. Agora, vá para a tela do título e **coloque** "Start Game". Se você **entrar** o número 35 no código, verá o final do jogo!

MAIS TRUQUES

Na hora de **entrar** o **password**, experimente **colocar 1GOTP1NK8C1DBOOTSON**. Com o **código** digitado, **selecione** "Accept" e **aperte** o ✖. Aparecerá na tela a mensagem "Cheats Activated". Agora, quando voltar ao menu principal, você terá a opção "Cheats" (truques). **Entre** nela e você poderá deixar a personagem invencível, com munição infinita e outras coisas.

PASSWORDS PODEROSOS

Se para você o truque de pular para qualquer fase não é o suficiente, que tal tentar usar **códigos** que o deixem com todas as armas e energia no máximo. Será o fim daquele bando de ETs fedorentos!

Level 2 - Outer Complex
RGBBBBBNF7BB94BD
CLBTLBLMCGB494BM

Level 3 - Ammunition Dump 1
TQBBBBBNJ3BB94BJ
CLBTLBLMCGCM94BM

Level 4 - Recreations Rooms
4VBBBBBNW3BB94BQ
CLBTLBLMCGC494BM

Level 5 - Med Lab
97BJLBBZWBBB94BX
QVBTLBLMCGDM94BM

Level 6 - Ammunition Dump 2
BBJLBBZWLBB94BX
QVBTLBLMCGD494BM

Level 7 - Garage
BBJLBBZWZBB94BZ
QVBTLBLMCGFM94BM

Level 8 - Ammunition Dump 3
BZB1LBBZZ3BB94B9
QVBTLBLMCGF494BM

Level 9 - Atmosphere Processor
DBB1LBBZ1VBB94CB
QVBTLBLMCGGM94BM

Level 10 - Security Catwalks
4BBBBBBN4LBB9WVN
QVBTLBLMCGG494BM

Level 11 - Atmosphere Basement
47BQVBBN2BBB94BN
QVBTLBLMCGHM94BM

Level 12 - Queen's Lair 1
5GBQVBBN33BB94B0
QVBTLBLMCGH494BM

Level 13 - Living Quarters
QVBBBBBN8VBBZHBG
QVBTLBLMCGJH94BM

Level 14 - Canteen
77BQVBBNZ7BB994B9
QVBTLBLMCGJ094BM

Level 15 - Meeting Tower
9GBQVBBN9VBB94CB
QVBTLBLMCGKM94BM

Level 16 - Leadworks
?BBQVBBN?VBB94CB
QVBTLBLMCGK494BM

Level 17 - Tunnels and Ducts 1
BVB7VBFGSBBB94CQ
QVBTLBLMCGLM94BM

Level 18 - Mining and Smelting
CQB7VBFG7LBB94CS
QVBTLBLMCGL494BM

Level 19 - Furnace Controls
C7B7VBFGVZBB94CZ
QVBTLBLMCGMM94BM

Level 20 - Tunnels and Ducts 2
DLB7VBFGXGBB94C7
QVBTLBLMCGM494BM

Level 21 - Lead Mould
FLB7VBFGYVBB94C9
QVBTLBLMCGNM94BM

Level 22 - Queen's lair 2
KGB7VBFGT3BB94DB
QVBTLBLMCGNO94BM

Level 23 - Tunnels
LBB7VBFGV3BB94DB
QVBTLBLMCGPH94BM

Level 24 - Pilot's Chambers 1
WQB7VBFG5LBB94DB
QVBTLBLMCGP094BM

Level 25 - Canyons and Catacombs
XZB7VBFGFZBB94DB
QVBTLBLMCGQM94BM

Level 26 - Pilot's Chambers 2
XZB7VBFG63BB94DB
QVBTLBLMCGQ094BM

Level 27 - Secrets
Y7B7VBFGHGBB94DB
QVBTLBLMCGRM94BM

Level 28 - Inorganics 1
13B7VBFGBZBB94DG
QVBTLBLMCGR094BM

Level 29 - Pilot's Chambers 3
SVBQVBFGJGBB9WVV
QVBTLBLMCGSC94BM

Level 30 - Droplifts
4ZB7VBFGHVBB94DX
QVBTLBLMCGS094BM

Level 31 - Inorganics 2
6GBQVBFG93BB91V5
QVBTLBLMCGTH94BM

Level 32 - Pilot's Chambers 4
6ZB7VBFGMLBB94D9
QVBTLBLMCGT094BM

Level 33 - Egg Chambers
6ZB7VBFGWQBB94D9
QVBTLBLMCGVM94BM

Level 34 - Pilot's Chambers 5
9BB7VBFGZGBB94FB
QVBTLBLMCGV494BM

Level 35 - Queen's Lair 3
97B7VBFG0GBB94FB
QVBTLBLMCGWM94BM

Final
?GB7VBFGRVBB94FB
QVBTLBLMCGW094BM

XTRICKS

WWF - Wrestlemania

PLAY STATION

Para entrar qualquer um dos truques a seguir você, primeiro, **precisa pausar** o jogo e então **entrar** a **seqüência** correspondente.

INVENCIBILIDADE

✖, ▲, R2 e ↑.

HITS PODEROSOS

✖, ▲, L2 e ↑.

MENOS PODER

✖, ▲, L2 e →.

PARAR O TEMPO

✖, ▲, R2 e ←.

DESLIGAR DICAS

■, ●, ▲ e ✖.

South Seas

PASSWORDS SATURN

Level 1 - JB34RND5866FTK2
Level 2 - JA14RND5566FS41
Level 3 - JDBKRND7A66FRS1
Final - JA943ND9U66F1N1

Tyrian

MAIS NAVES PC

Para arrumar 5 naves novas no game, **use** os **códigos** a seguir;

ENEMY - U-Fighter.
WEIRD - Foodship Nine.
STEALTH - Ninja Star.
TECHNO - Pqz Fighter.
STORMWIND - Stormwind.

The Horde

TRUQUE DE ACESSO SATURN

Deixe o **cursor** em "New Game" e dê **START**. Depois, **aperte** ↑ + **A** + **B** até que o jogo comece. Agora, após começar a partida, dê um **"pause"** de **digite** o **código** correspondente.

30.000 CROWS

←, A, A, B, ←, A, → e ↓.

CORRER RÁPIDO

B, →, A e B.

ESCAPAR PARA O CASTELO

↓, A, ←, ←, ↓, A, A e →.

INVENCIBILIDADE

B, ↑, →, ↓, A, ↓, A e →.

Magic Carpet

SELEÇÃO DE FASES PLAY STATION

Na tela do "options", **digite** a **seqüência**: ▲, ▲, ●, ■, ▲, ●, ▲ e ■. Feito isso, aparecerá na parte inferior da tela a opção "number level"... **escolha** então o número da fase que quer ir e viaje direto pra lá.

OUTROS TRUQUES

Se você acha que só escolher a fase não é grande coisa... que tal poder **acessar** todas as magias, ganhar manas ou pular o estágio? Para **realizar** a façanha é muito simples. Agora, **pause** o game e **aperte** ▲, ganhando todas as magias; ■, pra papar mais manas; e ●, pulando para o próximo estágio.

Gex

SATURN

TRUQUES DETONANTES

A **GAME-X** é mesmo a revista que detona! Pra provar mais uma vez isso damos de mão cuspida (nada de mão beijada!) várias dicas ferradaças pra destruir os inimigos com estilo.

BOLAS DE FOGO

C, ↑, →, →, Y, B, ↑, → e ↑.

BOLAS DE GELO

→, Y, →, ↓, →, →, B, ←, ↑ e ↑.

ELETRICIDADE

↓, ↑, START, →, →, Z, A, START, START, → e →.

VELOCIDADE

→, X, L, →, A, ↓, START, →, → e ↓.

PULO GRANDE

↓, ↑, START, ↑, ↑, ↓, L, → e START.

INVENCIBILIDADE

B, A, ↓, A, ↓, ↓, B, ↑, ↓ e →.

99 VIDAS

↑, ↑, ↓, →, A e ↓.

Goal Storm

PLAY STATION

JOGADORES CABEÇUDOS

Durante a tela do título, enquanto aparece escrito "Press Start", **digite** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■ e ●. Com isso os jogadores ficaram com as cabeças de antigas estátuas de pedra. Muito engraçado!

DICAS

Frantic Flea

SUPER NINTENDO

PASSWORDS

Fase 1-1 - CLQCK
Fase 1-2 - ZMTHT
Fase 1-3 - GPPQW
Fase 2-2 - WLCSN
Fase 2-3 - RLHQZ
Fase 3-1 - JMGVB
Fase 3-2 - NRWPC
Fase 3-3 - MDWQL
Fase 4-1 - MJDSX
Fase 4-2 - HFLNT
Fase 4-3 - SPQNG
Fase 5-1 - DTNZZ
Fase 5-2 - KQRXH
Fase 5-3 - JBVMF
Fase 6-1 - VSNXD
Fase 6-2 - GRXBS
Fase 6-3 - WNHJP
Prisão - STCVC

Theme Park

GRANA FÁCIL

SATURN

Escolha a opção "Setup New Theme Park" na tela de apresentação. Agora, quando o jogo pedir seu apelido (nickname), **escreva DEAD**. Continue então nas outras opções, como preferir e, ao iniciar o jogo, **segure A + B + C** para faturar muita grana. Quanto mais tempo você **segurar** os **botões**, mais dinheiro encherá seu bolso... tendo ainda acesso a todas as brincadeiras e recursos do parque.

Pitfall - The Mayan Adventure

SELEÇÃO DE FASES

MEGA DRIVE

Comece o game normalmente e dê um \. Depois, **digite B**, →, **A**, ↓, →, ↑, **B**, ←, **A**, ↑, →, **A** e ↑. Agora, abaixo das opções Start, Info e Options do menu principal, pintará também o "Stage Select".

Ultimate Mortal Kombat 3

MEGA DRIVE ARCADE SUPER NINTENDO SATURN PLAY STATION

KÓDIGOS MORTAIS

Agora você não tem mais desculpa. Aqui está uma montanha de **códigos** de truques para esse game sanguinário. **Digite-os** na tela que antecipa os combates e divirta-se!

LEGENDA

- *0 - Dragão*
- *1 - MK*
- *2 - Ying-Yang*
- *3 - Número 3*
- *4 - Interrogação*
- *5 - Trovão*
- *6 - Goro*
- *7 - Raiden*
- *8 - Shao Kahn*
- *9 - Caveira*

KÓDIGOS SEKRETOS

***999-999** - Mostra a versão.
***010-010** - Arremesso com mensagem.
100-100 - Sem arremesso.
300-300 - Sem música.
033-000 - 1º jogador com 1/2 de energia
000-033 - 2º jogador com 1/2 de energia.
707-000 - 1º jogador com 1/4 de energia.
000-707 - 2º jogador com 1/4 de energia.
044-440 - Morte súbita no "round 3".
020-020 - Sem defesa.
987-123 - Sem barras.
788-322 - Reabilitação rápida no gancho.
688-422 - Luta no escuro.
444-444 - Transformação doida.
985-125 - Psycho Kombat.
466-466 - Corrida infinita.
642-468 - Galaga.

VENCEDOR ENFRENTA

969-141 - Motaro.
033-564 - Shao Kahn.
205-205 - Smoke.
769-342 - Noob Saibot.

ENDURANCES

227-227 - Perdedor explode.
022-220 - Luta explosiva sem arremessos.

ARENAS DE KOMBATE

091-190 - Torre do Sino.
880-220 - Torre de Shao Kahn.
600-040 - Templo.
820-028 - Pit III.
002-003 - Luta no rio.
343-343 - Telhado.
666-444 - Tela do Scorpion.
077-022 - Ponte.
933-933 - Portal de Ermac.
666-333 - Cemitério.
330-033 - Deserto de Jade.
123-901 - Câmara das almas.
880-088 - Metrô.
079-035 - Avenida.

MENSAGENS

448-844 - "Don't jump at me" - M.X.V.
282-282 - "No fear".
987-666 - "Hold Flippers run".
122-221 - "Skunky!!" - E.F.
004-400 - "Watcha gun do?" - E.B.
550-550 - "Go see Mortal Kombat the live tour!".
123-926 - "No Knowledge that is not power".

Jumping Flash

ESCOLHER FASES

PLAY STATION

Na tela de apresentação, **digite** ↑, ↑, ↓, ↓, ✖, ✖, ←, →, ←, →, ✖, ▲, ✖ e ▲.

Command & Conquer

MIRA TUDO

PC

Se você não está conseguindo acertar algum alvo diferente: árvore, pedra, rio, casinha, etc... experimente **apertar** "**Ctrl**". Com ele, você poderá atirar em qualquer "treco".

XTRICKS

Gargoyles

ENCHER ENERGIA — MEGA DRIVE

Pause o game e **digite** o **código**: **A**, **B**, →, **A**, **C**, **A**, ↓, **A**, **B**, →, **B** e **A**. Agora é só **"despausar"** para aproveitar a energia inteirinha.

PULAR FASE

Com o jogo **pausado**, **digite A**, **B**, →, **A**, **C**, **A**, ↓, **A**, **B**, → e **A**. Feito isso, você pulará imediatamente para a próxima fase.

Gex — MEGA DRIVE

MUITOS MACETES

Para **acionar** esse bando de dicas poderosas, **pause** o jogo a **qualquer momento**, **segure** o **R** e **digite** o **código** correspondente.
Tiro de Fogo - **C**, ↑, →, →, **Y**, **B**, ↑, → e ↑.
Tiro de Gelo - →, **Y**, →, ↓, →, →, **B**, ←, ↑ e →.
Tiro Elétrico - ↓, ↑, **START**, →, →, **Z**, **A**, **START**, **START**, → e →.
Vidas infinitas - ↑, ↑, ↓, →, **A** e ↓.
Invencibilidade - **B**, **A**, ↓, **A**, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓ e →.

Toh Shin Den Remix

JOGUE COM OS CHEFES — SATURN

Termine o game nos modos Hard e Very Hard. Deixe o final passar inteirinho, esperando que o jogo comece novamente. Agora, na tela de seleção de personagens, pintam os chefes Sho e Gaia depois de Ellis. Já Cupido, só aparece quando você **deixa** o **cursor** sobre Sho e **segura** ↑ + ✖ **rapidamente**.

Shinobi Legions

PULANDO FASES — SATURN

A **qualquer momento** da partida, **pause** o game e **digite A**, **B**, **A**, **B** e **C**. Aparecerá, no canto inferior esquerdo da tela, uns números que indicam a fase pra onde você vai. **Selecione** com ← ou → e dê um **START** para ir direto na fase.

99 VIDAS

Com o **cursor** sobre o "Game Start", **digite A**, **Z**, **B**, **Y**, **C**, **X** e **START**. Ao iniciar a partida, você estará com 99 vidas pra detonar.

999 SHURIKENS

Na tela do "options", deixe o **cursor** em "shurikens", **segure L** + **R** e **entre C**, **A** e **B**. Com isso, o número de "estrelinhas" vai para 999... uma loucura!

Spot Goes To Hollywood

PASSWORDS — MEGA DRIVE

JINGFTKWS
LBPGVDRO
HY7QUUB7
YDGKVMUC
J6NVLDHY

DESCOLAR VIDAS

Trocando a **6ª letra** dos **passwords**, você começará as fases com um número de vidas diferente.

Rise Of Robots 2

JOGUE COM O CHEFÃO — PLAY STATION

Quando você estiver na tela de seleção de robôs, pegue o **controle 1** e **aperte** →, →, →, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↓ e ↓. Com isso, o chefão, Vitriol, poderá ser escolhido.

Black Fire — SATURN

INVENCIBILIDADE

Na tela de apresentação, **segure** os **botões A**, **B** e depois **C**. Agora, **solte C**, **B** e depois **A**. **Aperte** então **B**, **A**, **B**, **Y**, **segure** o **X**, **digite** ↑, ↓ e **solte** o **X**. Ufa!

ENCHER ARMAS E COMBUSTÍVEL

Durante a tela de apresentação, **aperte L**, **A**, **Z**, **Y**, **A**, ↓ e ↓. Entrando corretamente, escuta-se um voz. Agora, durante a partida, **aperte START duas vezes** para recarregar a "gazoza" e os armamentos.

PULAR FASE

Novamente, na tela de apresentação, **segure**, nessa ordem, os **botões C**, **B**, **A**, ↑ e **L**. Agora **solte A**, **C**, **L** e ↑. Para pular para a próxima fase, durante uma jogada, **segure A**, **B**, **C** e ↑, **apertando** depois **L**.

College Slam

SUPER ENTERRADAS — SATURN

Na tela do "Today's Match-Up", após ter escolhido o modo e time, **aperte várias vezes** ↑ e ↓ durante 5 segundos... em seguida, **aperte qualquer botão**. Feito isso, você poderá dar enterradas do meio da quadra. Animal!

RODOPIO INFINITO

Escolha o modo e time que quiser. Depois, na tela do "Today's Match-Up", **gire o direcional** por 5 segundos no sentido horário e **aperte** algum **botão**. Quando a partida iniciar, seu jogador começará a girar feito o Diabo da Tazmania e ninguém poderá segurá-lo.

X-Men - Children Of Atom

SATURN

CONTROLE AKUMA

Inicie o game e vá até a tela de seleção de jogadores. Depois, usando o **controle 1**, nessa ordem, **deixe** o **cursor** por 5 segundos em Spiral e depois 1 segundo em Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine e Omega Red... depois, mais 5 segundos no Silver Samurai e **aperte A**, **C** e **Z simultaneamente**. Usando o **controle 2**, o código é: 5 segundos em Storm, depois 1 segundo em Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai e mais 5 segundos sobre Spiral... **apertando**, **em seguida**, os **botões A**, **C** e **Z juntos**.

CONTROLE JUGGERNAUT

Para **acionar** Juggernaut, primeiro, você precisa ter "ligado" o truque do Akuma. Feito isso, você precisa esperar pelo fim de uma luta e dar um "continue". Agora, na tela de seleção de heróis, **aperte** ↖, ↖ **bem rápido** para poder escolher o grandalhão.

Hexen

PC

CÓDIGOS ESPECIAIS

A **qualquer momento** do jogo, **digite** no **teclado** os **códigos** para muita diversão.

CASPER - Atravessa paredes.
CONAN - Perde as armas.
DELIVERANCE - Vira um porco.
INDIANA - Ganha todos os itens.
INIT - Reinicia a fase.
LOCKSMITH - Todas as chaves.
MARTEK - Suicídio.
NOISE - Liga e desliga o som
NRA - Ganhas todas as armas.
SATAN - Invencibilidade.

NFL Quarterback Club '96

SATURN

TIMES DA ACCLAIM E IGUANA

PLAY STATION

SUPER NINTENDO

Para debulhar os adversários, usando os times das duas empresas fabricantes do game, você precisa ficar **apertando rapidamente START**, já na primeira tela de créditos. Continue **apertando** até que o logo da Iguana apareça e, **em seguida**, **segure START** até as telas do Shut Up ou Put Up aparecerem. Agora, **solte** o **START** e **aperte-o** novamente.

JOGADORES DO ALL-STAR

Humilhe nas jogadas usando os maiores feras do esporte americano. Para uma partida na "preseason" entre NFC vs. AFC, as duas maiores ligas dos States, vá na tela de "Legal Info" e **entre** o **código**.

- **Saturn** - **A**, **B**, **A**, **B**, **A**, **B**.
- **PlayStation** - ■, ✖, ■, ✖, ■ e ✖.
- **Super Nintendo** - **Y**, **B**, **Y**, **B**, **Y** e **B**.

Rise Of The Triads

MUITOS MACETES

PC

Para **ligar** vários macetes a **qualquer hora** do jogo, **digite DIPSTICK**.

BOOZE - Arma "Drunk Missile".
BONES - Arma "Fire Wall".
CHOJIN - Todas as armas e invencibilidade.
HUNTPACK - Armadura e chaves.
JOHNWOO - Pistola dupla.
PANIC - Desliga as dicas.
SEEYA - Dica "CHOJIN" permanente.
SHOOTME - Colete à prova de balas.
VANILLA - Bazuca.

Raiden Project

CONTINUES INFINITOS

PLAY STATION

Para não ter mais problemas com a falta de continues, só mesmo tendo infinitos. Para isso, vá para o "Adjust Settings" no menu principal. Nele, escolha "Miscellaneous" e vá ao "Credit Limit". Com o **cursor** no "Credit Limit", **aperte** ▲, ●, ■ e ✖ ao **mesmo tempo**. Vai aparecer escrito "Free Play" (jogadas livres), indicando que o truque entrou.

Daffy Duck In Marvin Missions

GANHE 50 VIDAS

SUPER NINTENDO

Comece a partida e, logo que aparecer escrito "Where there's duck, there's fire", **aperte** ←, ←, →, →, ↑, ↓, **Y**, **A**, **B** e **X**. Feito isso, você iniciará a jogada com nada menos que 50 vidas. Quack!

Krusty's Super Fun House

SUPER NINTENDO

PASSWORDS

Fase 1 - **HI_KIDS**
Fase 2 - **BARTMAN**
Fase 3 - **SMITHERS**
Fase 4 - **SNOWBALL**
Fase 5 - **JEBEDIAH**

PASSWORD ESPECIAL

Com esse **código** você terá **acesso** à todas as salas e portas do game, sem precisar passar por nenhuma fase. Note que, para **entrar** o **código** corretamente, você deve deixar um **espaço** em branco no início e no fim da palavra.

JOSHUA

DICAS

XTRICKS

Dino City — SUPER NINTENDO

PASSWORDS FERRADOS

Se você estava ralando várias vidas com seu dinossauro e ainda não conseguia passar de fase, agora não tem mais desculpa. **Entre** os **passwords** abaixo para chegar nos estágios com muito mais vidas e detone os inimigos!

Fase 2 - **ECGE1EWMXNUN**
Fase 3 - **XNAXAGWSQCOC**
Fase 4 - **61UV1QWYX43N**
Fase 5 - **JD2XI3WGXFQN**
Fase 6 - **1L5RINWUX4NA**

André Valesco Júnior
Assunção - Paraguai

Wild Woody — SEGA CD

MUITOS TRUQUES

Na tela do título, **segure A** e **C** no controle 1 junto com **L** e **B** no controle 2. Você escutará um som característico, indicando que a dica entrou. Pra acionar os truques a seguir, você precisa digitá-los no controle 2 durante a partida.

- **Mudar Fase** - **segure** o **C**.
- **Livro de Rascunho** - **aperte** o **B várias vezes**.
- **Encher energia** - **aperte** o **A**.
- **Escolher Fase** - **aperte** o **START**.
- **Tudo no Máximo** - **aperte** o **B**.

Young Merlin — SUPER NINTENDO

PASSWORDS

Agora você não precisa mais "esmirilhar" tudo quanto é inimigo e passar todas as armadilhas das fases para se dar bem... é só **usar** os **códigos** abaixo e ir direto para a fase desejada.

Fase 1	Fase 2
↑rbxybbb	**XXBRYXBB**
YBBBYYBB	**YBRX↑TBB**
Fase 3	Fase 4
↓BLLY→RBB	**↑B→↑Y→BB**
YYYX↑RBB	**LLRX↑RBB**
Fase 5	Fase 6
Y↑→→R→YB	**X→L↓R→RY**
LLYX↑↓XX	**YLYBYR↓B**

Give N' Go — SUPER NINTENDO

MAIS DIFÍCIL

Pra você que está achando esse game uma boiada, realmente muito fácil... descolamos uma dica que pode torná-lo mais difícil. Na tela do título, **digite ↑, ↑, ↓, ↓, B** e **A**. Agora, no "options", você poderá mexer na dificuldade e deixar o game mais competitivo.

Aero Fighters — SUPER NINTENDO

MODO FLASH

Na tela de seleção de jogadores, **entre** a **seqüência**: **A, ←, Y, →, X, ↓, B** e **↑**, **usando** o **controle 2**. Com isso, você esntrará num modo "flash" do game. Quanto menos tempo você demorar pra debulhar tudo, melhor é seu desempenho!

O Rei Leão — PC

MODO ESPECIAL

Na tela de opções, para **ligar** o "Cheat Mode", experimente **entrar** a **senha DWARF**. Feito isso, aparecerá a mensagem "Cheats Enabled" no canto superior direito da tela. Agora, a **qualquer hora** da partida, você poderá **apertar L**, pulando para a próxima fase; ou **H**, renovando a energia.

Dark Forces — PC

TRUQUES DA "FORÇA"

Para descolar macetes maneiros você só **precisa**, a **qualquer momento** da aventura, **digitar** a **seqüência** do truque desejado.

LAIMLAME - Invencibilidade.
LAMAXOUT - Marcadores no máximo.
LAPOSTAL - Armas, munição e extras.
LARANDY - Armas bem carregadas.
LAUNLOCK - Todos os itens.
LAREDLITE - Paralisa inimigos.
LABUG - Vira inseto.
LASKIP - Avança fase.
LACDS - Mapão.
LADATA - Mostra a posição.
LANTFH - Teletransporta pelo mapa.
LAPOGO - Sem problemas de altitude.

TODAS AS FASES

LASECBASE - Secret Base.
LATALAY - Talay: Tak Base.
LASEWERS - Anoat City.
LATESTBASE - Research Facility.
LAGROMAS - Gromas Mines.
LADTENTION - Detention Center.
LARAMSHED - Ramses Head.
LAROBOTICS - Robotic Facility.
LANARSHADA - Nar Shaddaar.
LAJABSHIP - Jabba's Ship.
LAIMCITY - Imperial City.
LAFUELSTAT - Fuel Station.
LAEXECUTOR - The Executor.
LAARC - The Arc Hammer.

Po' ed

PLAY STATION

TODAS AS ARMAS

Para ter à sua disposição todas as armas do game, você **precisa entrar** no mapa (■ e **SELECT**). **Depois**, **aperte** ← para a seta apontar para você e **entre START** para trocar a visão do mapa. Enquanto a câmera estiver rodando, **aperte** ■, ●, **L1** e ✖ **simultaneamente**. Em seguida, **aperte SELECT** para sair do mapa e **depois** ▲. Você verá que tem todas as armas do jogo.

RENOVAR ARMAS

Hum! Agora que você já está com todas as armas, que tal deixá-las entupidas de munição? Para isso, você deve estar descalço (senão, **aperte** o ▲ 2x). Assim, dê um pulo para trás **apertando** ■ + **L2** e, enquanto estiver pulando, **aperte** → + ✖ + ● **ao mesmo tempo**. Feito isso corretamente, você ficará cheio de munição.

INVENCIBILIDADE

Mesmo todo equipado de armas, você ainda pode morrer. Para não bater as voltas e dar uma de "highlander", guerreiro imortal, você **precisa** ter o "Drill" (se você fez o truque para ganhar todas as armas tem o "Drill"). Procure um canto e **aperte** o ▲, abrindo o menu de armas. **Use L1** ou **R1** para mover a tela e **selecionar** a frigideira, **apertando** o ▲. Agora **aperte** novamente o ▲, para abrir o menu de armas, **segurando** ● + **R1** até o marcador de vida piscar "999", deixando-o invencível.

DESLIGAR COLISÕES

Você precisa estar com os chinelos, localizar um corpo perdido e ficar encostado nele. Depois, **digite** ▲ para "chamar" a tela de armas e **segure L1** + ↘. Se quiser **desligar** o **código**, **repita** a operação.

ÚLTIMO ESTÁGIO

Se você estiver a fim de ir direto à última cozinha do game, agora não tem mais do que reclamar. **Selecione** a opção "Load Game" no menu principal. Agora, **segure** → e **aperte** ●. Então **aperte** ▲ para cancelar e ■ + ← **juntos** para reconfirmar. **Apertando novamente** o ▲ para cancelar, você irá para a última fase do game.

Mechwarrior 2

TRUQUES DO BALACUBACO!

PC

Tá certo que seu robô arregaça tudo quanto é inimigo e que esse jogo apavora. Mas que tal alguns truques pra facilitar as coisas. Para **acioná-los**, **segure** as **teclas Ctrl** + **Shift** + **Alt** e **digite** o **código** do truque desejado.

BLORB - Invencibilidade.
CIA - Mais munição.
MEEPMEEP - Liga compressão do tempo.
UNMEEPMEEP - Desliga compressão do tempo.
MIGHTYMOUSE - Super-saltos infinitos.
ENOLAGAY - Bomba atômica.
XRAY - Super visão.

Goal Storm

JOGUE INVISÍVEL

PLAY STATION

Para sumir de vez com os jogadores, **digite**: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → ▲ e ▲ na tela do título. A algazarra da torcida **confirma** que o truque entrou.

Lemmings 3D

FILMES

PLAY STATION

Entrando esses **códigos**, você poderá curtir algumas apresentações da hora com os estúpidos Lemmings. Lembre-se de **selecionar** "End' e **apertar** ✖ pra ver as cenas.

ARMYAAAA - Exército.
EGYPTAAA - Egito.
MAZEAAAA - Final do jogo.
SPACEAAA - Espaço.

The Legend Of Mystical Ninja

CÓDIGO PODEROSO

SUPER NINTENDO

Que tal um super **password** que desse grana pra gastar à vontade, muitos itens e te deixasse estufado de poderes e equipamentos? Gostou? Então pare de sonhar acordado e trate de usar esse macete que nós descolamos pra você. Ninja nenhum pode perder essa chance!

=&8W8 !pG!v @zD3@ nB!"P WQD&T !+8@K w

Super Batata Games
São Paulo - SP

Spider-Man Web Of Fire

32X

NÃO FIQUE MOSCANDO

Para **acionar** um modo especial, o "Debug Mode", **digite** ↑, →, ←, **A**, **Z** e **Y** na tela onde aparece o logo da SEGA com o homen-aranha em cima. Depois, **inicie** o game normalmente e **escolha** o truque que preferir, usando os **botões** pequenos do controle.

- Menu "Debug" - **aperte X**.
- Coordenadas de Programação - **aperte Y**.
- Renovar Energia, Vidas, Teias e "DareDevils" - **aperte Z**.

XTRICKS

Road Rash

SAIA DA MOTO — PLAY STATION

Para sair de cima da moto e deixá-la largada no meio da rua, você **precisa** frear tudo e **apertar** ↑, **L1** e **R1 ao mesmo tempo**. Com isso, você salta fora da moto e pode ficar andando de bobeira pra qualquer lugar da tela. Mas, sinceramente, não da pra ir muito longe.

Super Batata Games
São Paulo - SP

Virtua Racing

CORRER DE NOITE — SATURN

Na tela de "Load" (enquanto o game está carregando), antes da corrida, **segure** os **botões A**, **X**, **Y**, **Z** e depois **aperte** o **START**. Você correrá no escuro! Para fazer tudo voltar ao normal, é só entrar novamente o truque na próxima corrida.

MUITAS OPÇÕES

Para entrar numa tela secreta de opções, **entre** as **iniciais X**, **Y** e **Z** no modo Grand Prix. Com isso serão acessadas mais pistas e outras coisas do jogo.

Aguri Suzuki F-1 Super Driving

FINAL FÁCIL — SUPER NINTENDO

Para não queimar asfalto, nem comer poeira com óleo dos líderes de prova é só **entrar** a palavra **"Ending"** no lugar onde vai o **nome** do **jogador 2**.

Sega Rally Championship

CARRO FANTASMA! — SATURN

Se você sempre quis ter um carro fantasma, semelhante ao de Super Mario Kart, agora não tem mais do que reclamar. Para conseguir **acionar** o truque e sair pisando fundo, **entre** no modo "Time Attack", escolhendo: carro, pista, aceleração, etc... e, depois de ter corrido pela pista toda, **entre** novamente. Agora, ao iniciar outra corrida, um carro fantasma sairá de dentro do seu. Esse "alma penada" faz o mesmo trajeto de sua prova anterior. Com ele, você poderá controlar em que parte precisa melhorar seu trajeto, acelerar mais, etc. Búúúú!

Super Formation Soccer

CHEGUE NA FINAL — SUPER NINTENDO

Se você é daqueles que não conseguem ir longe no game, ou mesmo não estão a fim de passar vários jogos para chegar à partida final do campeonato, então pegue rápido esse **código** e saia humilhando os adversários. Ah! Como se não bastasse a "boiada" de ir direto para a final, você ainda recebe um outro **código** para jogar no "Expert Mode". Vai rolar muito suor e carrinho antes dessa história acabar.

↑, ↑, ↗, ↓, →, ↘, ↖ e ↙.

Star Fighter

O PODER DOS CRISTAIS! — 3DO

Colhendo os cristais que ficam espalhados pelo cenário, você poderá equipar sua nave com "upgrades". Aprenda aqui as combinações do jogo!

Azul Escuro - **AE**
Azul Claro - **AC**
Verde Escuro - **VE**
Verde Claro - **VC**
Rosa - **R**
Amarelo - **A**
Vermelho - **V**
Laranja - **L**

- ECM x 5 - **AE** e **VC**.
- ATG x 10 - **AE** e **AE**.
- ATA x 10 - **R** e **R**.
- Mega Bomba x 15 - **R**, **V**, **R** e **V**.
- Multi-mísseis x 15 - **R**, **AE**, **R** e **AE**.
- Multi-mísseis x 3 - **AC** e **A**.
- Raio laser x 250 - **R**, **VC**, **R** e **VC**.
- Minas x 10 - **R**, **L**, **R** e **L**.
- Escudo - **A** e **A**.
- Controle - **V** e **A**.
- Motor - **AE** e **A**.
- Laser forte - **V** e **V**.
- Mais asa - **VC**, **A** e **VC**.
- Bônus louco - **VE**, **VE**, **VE** e **VE**.
- Nave gigante - **VE**, **VE**, **VE** e **V**.
- Dano no escudo - **R**, **A** e **AE**.
- Dano no controle - **R**, **VC** e **AE**.
- Dano no motor - **R**, **V** e **AE**.

Williams Arcade Greatest Hits

OPÇÕES SECRETAS — PLAY STATION

Em qualquer jogo, **A qualquer momento** da partida, **segure** os **botões L1** e **L2**, **apertando SELECT** e **START ao mesmo tempo**. De início, aparecerá uma tela de "status" do jogo. **Aperte** ✖ para pular para o "Options" e você poderá ajustar o número de vidas, dificuldade e outras coisas. **Depois** de escolher tudo, **aperte** o **START** e **comece** sua partida.

Fatal Fury 3

PERSONAGENS SECRETOS — SATURN

Para descolar mais personagens você deve, primeiro, chegar ao final do jogo com o "Fighting Skill" bem alto, enfrentando assim o chefão escondido Jin Chonrei antes de encarar Jin Chonshu. Após detonar todos esses caras e terminar o game com seu "level" alto, **responda YES** no "Data Save" e inicie outra partida, carregando pela bateria. Agora, na tela de seleção de lutadores, **aperte R** em cada personagem, **colocando** o **cursor** sobre os eles na seguinte ordem: Terry Bogard, Hon Fu, Mai Shiranui, Geese Howard, Bob Wilson, Sokaku Mochizuki, Andy Bogard, Franco Bash, Joe Higashi e Blue Mary. Entrando o macete certinho, aparece a mensagem "Here Come New Fighters" e uma nova tela com os personagens secretos.

PEQUENOS E CABEÇUDOS

Entre na pancadaria usando personagens no estilo SD (Super Deformados) e faça a festa. Para usar lutadores pirralhos e engraçados você precisa, no "vs" contra um amigo, antes da luta começar, ficar **segurando** nos **dois controles** os **botões Y + A**.

Witchaven — PC

PODERES ESPECIAIS

Para **ligar truques** especiais, a **qualquer momento** da jogada, **aperte BACKSPACE** + ←. **Depois**, **digite** a **senha** e **aperte ENTER**.

SCOOTER - Ganha todas as armas.
MOMMY - Todas as poções aumentam em 9.
WANGO - Deixa energia e escudos no máximo, pulando para a fase 7.

Twisted Metal

CÓDIGO BOCÓ — PLAY STATION

Aí, galera da **X**! Nós descolamos um truque podrão pra vocês e queríamos que fosse publicado pra todo mundo apodrecer junto. Com esse macete, você verá a lista com todos os personagens do game. Não há nenhuma outra função para o **código**... só mesmo a "bobeira podre" de ver os caras sem motivo. Para **acionar** o truque, você **precisa**, **a qualquer momento** do jogo, **apertar** os **botões START** e **✖ juntos**. Se quiser sumir com a lista, **aperte START** e **✖ juntos** de novo.

Abutres dos Games
Rio de Janeiro - RJ

TELEFONES QUENTES

- Tec Toy ..... HOT LINE
  ..... (011) 861-3533
- PLAYTRONIC ..... POWER LINE
  ..... (011) 522-2177

King Of Fighters '95

CONTROLE OS CHEFÕES — PLAY STATION

Pra jogar usando os mestres Omega Rugal e Saysiu Kusanagi, **entre** no game e vá direto ao "Team Edit". Lá, **coloque YES**, **segure** o **botão START** e **aperte ●**. Então, **segurando** o **botão**, **digite** a **seqüência ↑, ●, →, ■, ↓, ▲, ←, ✖, ←, ✖, ↑ + ●, → + ■** e **↓ + ▲**. Caso tenha entrado o truque corretamente, os chefes aparecerão para serem escolhidos.

Rise Of The Robots

FIQUE INVENCÍVEL — SUPER NINTENDO

Para não fritar os chips e afrouxar os parafusos, que tal ganhar **invulnerabilidade**. Para isso, na tela de apresentação, **digite**: **↓, B, ↑, B, ↓, ←, →** e **B**.

PROMOÇÃO NINTENDO 64

Participe e concorra a TRÊS "Nintendo 64" super equipados com QUATRO controles para você detonar. Ganhando, você recebe tudo grátis, em sua casa

Ficha

Nome - .....

.....

Endereço - .....

.....

Video game(s) que possui - .....

.....

CEP - ..... **Telefone -** .....

Cidade - ..... **Estado -** .....

Nível escolar - ..... **Idade -** .....

O que você gostaria de ver na GAME-X? - .....

.....

.....

.....

.....

.....

O que você NÃO gosta na GAME-X? - .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GAME-X

REGRAS

☆ Para participar da promoção, você deverá escrever o que você GOSTARIA de ver na revista e também o que você NÃO gosta na GAME-X.

☆ Você deve enviar, dentro da carta, o selo GAME-X original, portanto NÃO vale NENHUM tipo de cópia.

☆ A ficha deve ser totalmente preenchida. No caso de não possuir telefone, não haverá problemas quanto à validade da ficha por esse motivo. Quanto aos outros dados, devem ser todos preenchidos para validade na promoção.

☆ Ganharão a promoção, os três leitores ou leitoras que mandarem as MELHORES respostas para GAME-X.

☆ Um só leitor ou leitora pode vir a ganhar mais de um prêmio. Se você quiser mandar mais de uma resposta, deverá enviar OUTRA(S) ficha(s). Você pode mandar quantas fichas quiser (só valendo as originais).

☆ O corpo de jurados (comissão julgadora) tem poder absoluto na escolha dos vencedores. Sendo assim, o resultado será final, tornando-se único e irreverssível.

☆ A GAME-X e a Trama Editorial tem direitos soberanos das fichas e dados enviados. Portanto, possui todos os poderes na veiculação, divulgação e uso das fichas e seu conteúdo.

☆ Qualquer ficha que não seguir às regras será anulada. Entretanto, ainda assim, todo o conteúdo da ficha será de total direito da GAME-X.

O resultado da "Promoção Nintendo 64" será divulgado na edição de janeiro da revista. Serão válidas na promoção apenas cartas postadas até o dia 31/12/96. A data será confirmada pelo carimbo de postagem do correio.

GAME-X ESPECIAL

Mais um produto

TRAMA

Seja um campeão nos games!!! Detone os inimigos com as edições especiais da Game-X!!!

Para facilitar tudo para vocês, temos uma equipe de 1ª trabalhando e apanhando o tempo todo

BRASIL DRAGÃO

A revista FERA no RPG

Mais um produto TRAMA

Criação: Darius & Davis Roos/Júlio César Nogueira